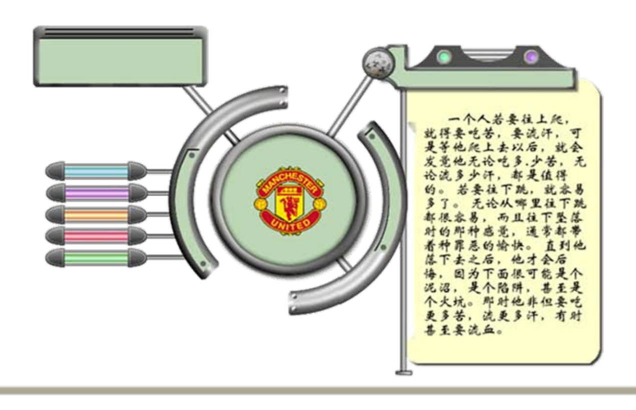


MANCHESTER UNITED
一个人若要往上爬，
就得要吃苦，要流汗，可
是等他爬上去以后，就会
发觉他无论吃多.少苦，无
论流多少汗，都是值得
的。若要往下跳，就容易
多了。无论从哪里往下跳
都很容易，而且往下坠落
时的那种感觉，通常都带
着种罪恶的愉快。直到他
落下去之后，他才会后
悔，因为下面很可能是个
泥沼，是个陷阱，甚至是
个火坑。那时他非但要吃
更多苦，流更多汗，有时
甚至要流血。

GAME SOFTWARE

电子游戏软件


VOL.193
2006年22期
定价9.80元



赠 电击收藏 PS3珍藏明信片

◆怒涛攻略

分裂细胞·双重间谍

最终幻想5A

◆小说回顾

宿命传说

◆四大特辑

VIP眼中的次世代

小岛秀夫杰作选

CAPCOM第四开发部七周年祭

PS3买机大备战!

40道关键问题战前必读!

全首发游戏抢先大体验!

ISSN 1006-5032
22
9 771006 503000
TVGAME 综合情报志



PS3超不超值？您说了算！



PS3即将发售，然而超强的性能、无数的大作以及高昂的售价，这些都是既有吸引力又让人难以取舍的因素。面对这一状况，久多良木健的态度非常明确，他曾说过，PS3是一台游戏机，但PS3又是一个集合了众多最新技术的次世代娱乐终端。就功能而言，PS3不只是一个玩具，这是PS3区别于以往传统游戏机的地方，它已经将目前的家庭娱乐融为一体，而且是当前唯一实现多种娱乐方式于一体的游戏主机，这就是PS3超值的地方。不过究竟买不买还要大家自己拿主意，以下就是我们为广大玩家提供的PS3所有详情介绍，希望为您的购买提供帮助。

主机购买百科问答!!

热点导购，为您添置新主机做准备！

Q ——各版本PS3的配置不同点都有哪些？

PS3发布的两个版本分别为豪华版和普通版，两者的区别就是豪华版配备了60GB硬盘、多功能读卡器和无线网络适配器，而后者则采用20GB硬盘，取消了读卡器，并且只配有线网络适配器。相比之前公布的消息，最终确定的两个版本中，普通版PS3也具备了豪华版所采用的HDMI接口。这两款主机包装中的配件都是一致的，有主机、一只无线手柄、一条USB连接线、一个电源和一条AV线。

Q ——PS3的首发时间、区域及数量状况是怎样的？

美日版的发售日相差约一周时间，日版为11月11日，美版为11月17日，欧洲则延期到明年3月份。另据最新的供货消息，日本的首发数量再次缩减，变为第一周供应3万5千台，第二周供应4万5千台，总数由原来的10万变为8万，不过这仅仅是传言还没有得到官方的证实。美版目前还没有这方面的消息，也就是依然保持首发40万台不变。

Q ——PS3首发的颜色只有黑色吗？

首发的PS3主机将只有黑色一种选择，但按照索尼的一贯做法，日后肯定会推出其他颜色的主机。另外，初期两款主机的大小是完全一样的，20GB版的配色为全黑，而60GB版则在光驱的一侧为银色。

Q ——PS3的产地和生产时间？

PS3主机的生产于今年夏天在日本和中国同时展开，但生产厂商的名字不太清楚。

Q ——PS3在美国和日本的发售价格是多少？流入中国的水货价格又会炒到多高？

日本的普通版PS3价格现已从62790日元下调到了49980日元（含税价格，折合人民币约为3400元）。豪华版依旧不变，采取开放价格。美版PS3的60GB版价格为599美元，20GB版499美元。至于流入中国的水货价格，从以往的经验来看，在首发的头一个月一定会爆出数倍于原先的价格。再加上本来PS3在全球范围内就供不应求，所以这次水货降价的时间也会持续得更久一点。估计初期的价格会在人民币1万2千元以上，而如果想要降到和国外同等水平的话，最快也要等到明年3月份。

Q ——PS3手柄和PS2手柄有什么异同？

PS3手柄的新名称为“Six axis”，虽然取消了震动功能，但是增加了六轴检出动作感应机能，玩家可以通过改变手柄的偏移度、倾斜度和滚动角度来直接控制游戏人物、车辆或飞行器的运动轨迹。使用无线机能时，中间的“PS”标志是用来确认与主机相连。手柄顶部的“Dual Shock”已经换成“Six axis”标志，右侧的4个指示灯代表了1P、2P、3P、4P的身份识别。PS3手柄可使用USB线与主机进行连接，在连接状态下可为手柄充电。另外PS3手柄在外形上基本没有什么变化，因为取消了震动的关系，PS3手柄要轻得多。L2和R2两个键变得非常高，也是为了改善手感而重新设计的。PS3手柄随主机附送一只，最多可支持8只手柄。

Q ——为什么要改变PS3的手柄设计？

索尼最早公开的“回旋镖”造型手柄本来就仅仅是个概念模型，而并非是最终的确定版。而且自从去年E3上收到了大量反馈信息以后，他们就决定更改手柄的设计方案，在原来PS2手柄设计的基础上，索尼对PS3的手柄进行了进一步的完善和改良。

Q ——PS2的手柄可以用在PS3上吗？

由于PS3手柄取消了震动功能，所以在PS3上玩PS2游戏时自然会很不舒服。不过PS3上并没有PS2的手柄接口，原来的手柄肯定不能直接在这上面使用。不过新主机有四个USB接口，并且用途也是和手柄相连。估计索尼以后

会推出在PS3上连接PS2手柄的装置。

——PS3手柄的动作感应功能是否能够应用在所有的PS3游戏上面？

PS3手柄的这项新功能其实和任天堂的NDS以及Wii一样，属于硬件方面提供的功能支持。索尼并没有强制要求游戏厂商在开发PS3游戏时一定要支持此项功能，不过还是希望开发商们能够在游戏的制作过程中积极运用这种新功能，相信大部分PS3游戏都会支持该功能的。

——看杂志上的报道，好像在展会上展出的PS3手柄都是有线的，不知道实际发售时的手柄是否是无线的？

包括PS3、XBOX360和Wii在内的所有次世代新主机的标准配置都是无线手柄，也就是说实际发售时的PS3手柄自然也都是无线手柄。之所以之前在展会上没有使用无线手柄是因为会场上有太多无线设备会干扰信号的正常接收，另外，可能在游人众多的展会上使用有线手柄也有防止被“顺走”的作用吧（笑）

——PS3是否仍然可以采用直立和平放两种搁置的方式？

这一点和PS2一样，从几次PS3的参展中我们也可以看到。另外为了配合两种放置的方式，主机上的小PS标志也是采用了和PS2一样的可旋转设计。

——PS3的游戏都采用蓝光光碟吗？游戏的价格大概是多少？

从目前各大购物网站标出的价格来看，所有PS3的软件价格基本都在59.99美元，也就是合人民币将近500块钱。不过之前索尼也曾提到PS3的游戏软件价格会根据销售手段的不同而改变，如以盒装或网络购买等方式的不同而产生差异。因此，在PS3游戏实际发售时的店面价格可能会不同于网购价格。

——PS3的游戏存档是如何保存的呢？还是用记忆卡吗？

可以保存在20G或者60G的硬盘上，并且除了硬盘外，用记忆棒、SD卡等闪存卡都可以进行保存。至于PS2的存档，则是通过单独贩卖的记忆卡转接器来实现的。PS3记忆卡转接器采用USB接口与PS3主机连接，可将PS与PS2记忆卡的存盘资料转移到PS3硬盘中存放，提供PS与PS2游戏的存取功能。

——PS3支持与PSP联动吗？

PS3与PSP的联动在PSP发售之初的时候就有过类似的传言，而在前不久，SCE的软件平台开发部主管川西泉在接受某日刊采访时，表示PSP将会成为虚拟PS3，玩家可以在掌机上玩到次世代家用机游戏。也就是PS3渲染的画面可以通过无线局域网传输到PSP上，如果说PS3是家庭服务器的话，那么PSP就是可以随身携带的信息终端，在PSP上可以欣赏PS3的游戏运行，甚至可以直接在掌机上进行某些游戏的操作。

——PS3向下兼容PS2和PS吗？怎么在PS3上运行PS2游戏？

PS3的向下兼容是这款主机的一大卖点，与硬件兼容PS的PS2不同，PS3采用了类似于Xbox360的方法，即通过软件模拟来玩以前主机的游戏。软件模拟的好处就是能够提供相当程度的效果增强，比如Xbox游戏在XBOX 360上都会被加强为720P格式，但是兼容性没有硬件模拟那么高，截至目前索尼还没有提供PS3上PS、PS2模拟器的兼容性列表。另外PS3的游戏虽然不分区，但是否可以玩所有分区的PS、PS2的游戏目前还不清楚。

——PS2主机根据各个地区分成了多种版本，如果不改机的话，就只能玩与主机地区版本对应的游戏，这点很不方便。听说PS3上是全区的，请问这个消息属实吗？

的确如此，虽然PS3主机会根据不同地区发售相应的版本，例如美版、日版等，但是与PS2不同，PS3上的游戏将不再有地区限制，而是全区主机通用。这一点就像索尼的掌机PSP一样：日版主机可以玩美版游戏，美版主机也可以玩日版游戏。所以原则上来讲，PS3是全区通吃的。不过这种设定其实XBOX上就已经采用了，只是尽管主机硬件上支持如此做，但游戏厂商在制作游戏时往往并非全都做成全区游戏，而是做成只对应PAL制式或是NTSC制式的区域版本，这样的话就只有相应的主机才能玩了。PS3上最后也有可能是部分游戏对应全区，另外一部分对应部分区域。

——PS3上的游戏还分地区版本吗？各地区版本的游戏能否通用？蓝光这种媒体会不会和DVD一样也是分区的？

PS3的游戏取消了分区，任何一款主机都可以运行在其他地区发售的软件。至于以蓝光光碟为载体的影音产品，则和游戏软件不一样，存在分区。

——PS3和PS2一样，也支持网络游戏，请问PS3在网络支持方面会有什么新的变化和功能增加吗？

久多良木健就曾经表示“一个融合了游戏、音乐、电影的家庭娱乐时代就要到来了。网络娱乐的市场也随着游戏市场一起扩大，现在有着大概1000亿美元规模的市场。网络娱乐内容现在逐渐向着大容量、高素质的方向发展，游戏和数字音乐以及数字电影等内容将更多通过网络的形式被传送到每一个家庭当中。”PS3在某种程度上作为一个开放的环境，可以自由地编写自己喜欢的程序，使游戏以外的各种软件也能出现在PS3上面。硬件支持方面，PS3提供了一个基于1000BASE-T标准的RJ-45千兆以太网接口，除此之外豪华版的PS3还具备了基于802.11b/g技术最大传输速率为54Mbps的无线网络适配器，对于家中有无线宽带路由器等设备的玩家，将PS3接入网络会非常轻松，没有内置无线网络适配器的普通版PS3，相信索尼也会针对其发布单独的无线网络模块。索尼在网络服务方面推出了PlayStation Network Platform（即“PS网络平台”，以下简称PSNP）。根据索尼官方的定义，PSNP可以提供类似于Xbox Live的功能，并且网络游戏对战功能是免费的（增值内容下载等服务并不免费），PSNP还允许玩家通过自己架设或者第三方的服务器来进行小范围的联机和对战。

——蓝光光碟依然是用光头来读取，不知道PS3的光头寿命时间大概有多长？

目前索尼并没有公布相关的信息，不过依照其和普通DVD类似的工作原理，其使用寿命也应该和原来的PS2光驱差不多。不过由于蓝光光驱的造价非常昂贵，建议以后大家也尽量不要让PS3去读盗版，并且要注意主机的养护，否则将来如果要维修或者更换光驱的话，花费将会非常惊人。

——是否购买PS3一定要有好电视和好音箱支持才行？

世事无绝对，就像用黑白电视也可以玩PS2一样。PS3标配的就只有一根AV线，这说明在普通电视上玩次世代游戏完全没有问题。不过玩过360的玩家应该知道，在用一般电视接AV线玩游戏时，想看清字幕是非常痛苦的事情，因为普通电视的分辨率不够，因此在显示细小部分的时候会模糊一团。所以用普通电视玩动作游戏等字幕较少的游戏还可以，如果玩大篇幅对话的角色扮演类则是对眼睛的摧残。至于音箱，虽然PS3支持5.1声道，但除非你想追求最佳效果，否则配置好的音箱没有什么必要。

——继行货PS2之后，行货PS3是否会在中国大陆发售？

就目前的状况来看，行货PS3短时间内是不会在中国大陆发售了。原因有很多，比较重要的是供货量不足、国内消费水平低以及现存的盗版问题等。

——关于PS3的网络服务、开始时间、费用等问题？

PS3网络服务系统PlayStation Network Platform已经基本完成，基本网络服务包括组队游戏、排名、视频及语音聊天、显示上线、朋友列表和买卖目录等。开始时间即为PS3首发当天，基本服务内容将完全免费，但部分内容以及特定服务项目将在开始时收取一定费用。

——PS3首发的游戏阵容有哪些？

目前官方还没有公布首发游戏的详细列表，不过从已经公开的游戏发售时间来看，在11月17日首发售的作品共有21款，分别为：《反抗 人类没落之日》、《NBA07》、《源氏 神威奏乱》、《炽天使 二战空骑兵》、《使命召唤3》、《拳击之夜3》、《上古卷轴湮灭》、《F.E.A.R.》、《全能赛车2战线》、《美式橄榄球大联盟07》、《漫画英雄终极联盟》、《机动战士高达 交叉火力》、《NBA 2K7》、《山脊赛车7》、《刺猬索尼克》、《老虎伍兹高尔夫巡回赛07》、《彩虹六号 维加斯》、《托尼霍克的第八计划》、《无名传说 黑暗王国》、《极品飞车 碳化》、《美国冰球大联盟 2K7》。

——PS3终于降价了，虽然降了10000日元可以说幅度相当大，不过对我们来讲价格还是挺贵的。那么对于这么高的价格而言，PS3真的超值吗？

超值不超值，这个问题其实是一个比较主观的概念，我们无法直接给出结论。硬件方面就不多说了，PS3是当之无愧的最强次世代主机。另外，PS3并非仅仅是一台游戏主机，而是一个家庭娱乐平台，同时也是一个网络娱乐平台。作为游戏主机来说，它的实力是目前所有主机中最强的，连当前的电脑也无法和它的画面相提并论。作为家庭娱乐平台，超低的价格却具备播放蓝光光盘的能力，可以说是相当的“超值”。至于网络娱乐平台，索尼在吸取了Xbox Live成功经验的基础上，将未来的网络平台服务更加完善强化，几乎将网络可以实现的娱乐手段发挥到了极限。

——PSP和PS3都是索尼出的产品，一个是掌机一个是家用主机，那么PSP是否能够作为PS3的附加遥控器或手柄？

掌机和家用主机之间的联动早已不是什么新鲜事了，任天堂的GBA就能够当成是NGC的手柄用（某些情况下）。通过这种联动，不但能够使游戏的方式变得更加丰富多彩、提供种种新的游戏乐趣，而且不论是对掌机也好家用主机也好，都有着相互促进的作用，索尼应该不会放过这个机会。可以肯定的说，两者之间肯定会有不少的联动项目，不过具体到PSP能否作为PS3的手柄使用，目前索尼还没有给出确切答案。

——在今年的E3展上和TGS展上，索尼都展出了不少PS3游戏的宣传影像或者是实际游戏片断，不知道这些PS3游戏都支持1080p吗？

关于这个问题，首先我们需要弄清楚PS3主机硬件是支持1080p的，不过这并不代表所有的PS3游戏画面输出都会支持1080p。各厂商会根据实际的游戏需要来决定其画面输出支持，具体到之前展出过的游戏为例，《GT赛车HD》是以1080p，每秒60帧的显示模式展出的，至于其他游戏，有些是1080p，有些则是720p。

——微软的XBOX360可以和PC非常方便的联动，那么索尼的PS3是否也会像之前宣称的那样，会根据计划采用Linux操作系统？

其实从PS3的硬件功能配置以及久多良木等主要负责人多次在公开场合的发言我们早已能够看出，索尼并没有把PS3当作是一台纯粹的家用游戏主机来看待，可以说PS3更像是一台能够提供多种娱乐的先进计算机系统，操作系统自然不可或缺。这方面，索尼不可能从竞争对手微软那获得WINDOWS的支持，因此另外一大操作系统Linux自然就成为了不二选择。

Q——这次的PS3也像XBOX360那样分成了两个版本来销售，好像附带硬盘的容量大小是最大的差别，难道附带硬盘已经成了次世代主机的时尚？如果这样的话，我想请问60GB的硬盘对PS3来说是否足够？

久多良木健曾经宣称“我们是以硬盘作为前提来开发PS3的。它不是有的地方有，有的地方没有，而是把它作为一个必备条件来进行软件开发。”。微软XBOX360的标准硬盘配置是20GB，60GB在容量上是前者的3倍，而且这也已经是“豪华版”PS3的配置了。根据目前的情况，应该可以说这样的容量对于存储网络游戏资料以及PS3与PC之间的数据传输已经足够了（实现这些功能即便是20GB都已经足够了）；不过未来影像资源的容量是非常大的，而软件功能的增强也必然导致容量变大。一张蓝光光盘的容量就能达到50GB，20GB的硬盘显然有些捉襟见肘，就算是高配置的60GB，也只能说是勉强够用而已。如此看来，以后很有可能会因为某些特别需要，玩家得增大硬盘容量。

Q——前不久索尼宣布PS3降价，而且20GB版本的PS3也增加了HDMI端子，不过好像这个版本的PS3还是不支持Wi-Fi 802.11传输协议，那么这是否意味着其不支持与PSP的传输？

20GB版本的PS3的确不支持802.11无线传输协议，但是这并不代表其不支持与PSP的传输。根据索尼的规划，PS3的家庭网络将会遍布全球，因此完全可以通过大范围的无线网络适配器和USB端口来实现PS3与PSP之间的数据传输，可以解决这个问题的方法还是挺多的。

Q——听说XBOX360运行起来声音很大，不知道PS3的工作噪音大概是怎样的？如果声音太响的话，不但晚上可能影响到别人，自己听起来也很不舒服。

根据索尼给出的官方资料表示，PS3的工作噪音大约为29分贝，与以前PS2的噪音程度相近。也就是说，只要你觉得PS2的运行声音没问题的话，也就不必担心PS3了；而且从小编的实际感受来看，PS3在这方面的确没什么问题。

Q——作为PS3主机标准配置的硬盘，其在硬件性能规格上是怎样的？

关于PS3采用的硬盘，并无多大特别之处。根据索尼公布的资料分析，PS3采用的是2.5英寸的硬盘（其实就是笔记本和移动硬盘盒中所采用的硬盘的尺寸），容量分别为豪华版60GB和普通版20GB，均使用传输率为150MB/s的串行ATA接口与主机连接。由于PS3的操作系统是基于Linux技术的，因此硬盘采用新的分区格式的可能性不大，最大的可能性是在诸如ext2或ext3等Linux分区格式的基础上进行一定的改良。至于硬盘的可用空间，笔者估计预装系统和软件连同光盘缓存分区会占用5～10GB的空间，剩余的空间应该可以由玩家支配用来存放游戏存档、音乐、视频和游戏预告片等。另外根据索尼公布的资料，PS3的硬盘是可以更换和扩容的，是否可以自行购买第三方硬盘自行更换还不得而知。

Q——除了主机必备的硬盘和记忆卡之外，PS3还支持哪些存储设备？

豪华版的PS3内置了记忆棒/SD(MMC)/CF多合一的读卡器，其主要作用应该就是用来拷贝和交换音乐，视频和游戏存档。对于没有内置读卡器的普通版PS3，相信SONY会发布单独的外置读卡器，当然如果PS3可以使用市面上USB接口的通用多合一读卡器则是最好不过了。

Q——除了PS3购买时主机标配的那些配件之外，索尼以后还有可能发售哪些配件？

目前基本确定存在的可选配的附件包括：PS/PS2记忆卡转换器、无线网络适配器（适用于普通版）、多功能读卡器（适用于普通版）。需要注意的是标榜为“最实惠蓝光播放器”的PS3虽然具有HDMI接口，但并不附送HDMI线缆，必须单独购买，作为播放器时使用的遥控器至今也没有公布估计也不会附送。由于PS2具有4个USB2.0接口，并且支持蓝牙2.0无线技术，因此扩展性方面可以让人完全放心，相信随着PS3的发售，会有种类繁多的官方和第三方配件陆续面世。

Q——PS2所对应的周边机器可以继续使用吗？视频AV线可以通用？

只要是USB接口的都可以使用，不过PS2的手柄不能使用，目前还不清楚索尼以后会不会推出相应的设备。视频AV线方面也是可以通用的。

Q——PS3上有不少USB接口，那么这些USB接口都可以连接哪些设备呢？

除了手柄之外，PS3可以利用USB接口这种泛用性非常高的端口连接许多设备，包括PSP、U盘、数码相机、USB口的外接硬盘、键盘、鼠标等许多USB口的通用制品都可以对应。

Q——PS3能否像和PSP那样可以进行系统更新这样的功能？

是的。PS3也是可以进行固件升级的，通过升级固件，可以为PS3追加各种不同类型的新功能，这方面和索尼的掌机PSP是一样的，相信索尼也有可能同样以之作为对付盗版的一项实用手段。

Q——作为PS3中央处理器的CELL，其性能方面到底有多强大？

CELL是由索尼、索尼电脑娱乐、东芝和IBM公司（简称STI）联合斥资4亿美元从2001年开始进行开发的通用/多媒体处理器，主要面向市场为高性能服务器和多媒体家电等领域，被索尼用作PS3的CPU是Cell的初次商业化的大规模亮相。与PS2采用的基本由索尼独立开发的Emotion Engine处理器所不同，CELL主要设计是由IBM完成的，但CELL与常见的Pentium、Athlon甚至IBM自家的PowerPC处理器等仍有很大不同。关于CELL的具体性能分析请参考本刊以前的文章，不过可以肯定的是，CELL虽然不如索尼宣传中的强大，但绝对是三大新主机中最强的。

Q——除了CPU之外，能不能再简要介绍一下PS3的GPU“RSX”，毕竟GPU对主机的画面表现能力影响也很大？

PS3采用的GPU代号为RSX，即“Reality Synthesizer”，名称直译的意思就是“现实合成器”，尽管名字与GS如出一辙，但RSX是由PC界图形芯片两大巨头之一NVIDIA开发的。RSX是基于NVIDIA的G70架构开发的，参照频率等指标G70的产品线上与RSX最相近的就是GeForce 7800GTX 512，后者也是7900GTX和ATI公司的X1900XTX显卡发布前消费PC领域的显卡之王，但RSX的性能也许并没有7800GTX那么强劲。尽管索尼在相当一段时间内无法提供能与对手媲美的开发环境，但成熟的OpenGL ES和Cg技术已经为PS3带来了刺客和天剑等画面不俗的游戏，避免了PS3重蹈PS2初期画面表现全面落后于对手的覆辙。不过由于RSX和C1各自的原型都是基于同一时代的PC显卡，两者在支持的3D特性和特效方面没有多大差别，所以PS3和XBOX360在未来游戏的画面表现力方面也很难拉开差距。

Q——PS3具有阻止有害内容显示或播放的设定吗？还有，PS3都对应哪些种类语言的显示？

可以通过预先设置密码的方式来限制游戏软件、BD、DVD的播放和运行。至于游戏的年龄限制等级则是参照CERO的年龄划分来进行执行的，看来播放限制的功能这项影音播放工具的专用功能也成为了游戏机的必备功能了。设定菜单里提供日语、韩语、英语、荷兰语、德语、法语、意大利语、俄语、西班牙语等语种的显示选择。输入文字的话，日语采用ATOK，欧洲方面的语言则采用了ZI，通过这两种输入软件，可以输入各种不同的文字。

Q——PS3和XBOX360使用的存储媒体分别是蓝光和HDDVD，那么它们之间、还有它们和以前的光盘存储媒体都有哪些区别呢？

关于这个问题，我们不妨将它们各自的主要性能进行列表对比：

	CD	DVD	Blu-Ray	HDDVD
单层容量	650/700MB	4.7GB	25GB	15GB
双层容量	无双层	8.5GB	50GB	30GB
8cm单层容量	200/220MB	1.5GB	7.8GB	4.7GB
8cm双层容量	无双层	3.0GB	15.6GB	8.4GB
三层以上标准	无	无	有	有
视频编码技术	MPEG1	MPEG2	MPEG-2，VC1，H.264/AVC	MPEG-2，VC1，H.264/AVC
激光波长	780nm	650nm	405nm	405nm
1X速度	150KB/s	1.35MB/s	4.5MB/s	4.5MB/s
内容保护	无	CSS	AACS	AACS
区码	无	分为6区	分为3区	暂无

PS3首发随身利器大检阅!

源氏 神威奏乱 PS3

●SCE●5980日元●2006年11月11日●动作冒险●日版●1人●容量未定

纷乱世界，天钢之力再战鬼怪妖魔！神威奏乱，源氏英豪谱写传世经典！

《源氏 神威奏乱》11月11日发售，是PS3的首发独占游戏之一，也是最为值得收藏的作品。从新名称"神威奏乱"中，我们似乎就能感觉到新作在精彩程度上会大大超越前作。本作的主角依然是源九郎义经，然而初代时候的稚嫩已经不见了，换来的是更为坚定成熟的表情。在个人能力方面，义经还是保持着灵活的特点，并且追加了"壁走"的能力，是探索新路线的重要手段。而新加入的可用角色静御前，则可以使用伸缩武器，利用树木等周围环境到达义经、弁庆无法抵达的地方，并且在移动的同时还可以对敌人进行攻击。本作中的三位主角可以在游戏中随意切换，这对于随时更换战术有很大帮助，也避免了像前作那样，同一个关卡要换人玩两遍。



静御前的加入令这款游戏增加了不少看点，而且人设方面也极近华美。

柔美中现刚强 静御前初征沙场





静御前的攻击手段非常赏心悦目，攻击力虽低，但速度方面远在源九郎义经之上。

超华丽的斩杀技



全新的高度 更艰险的旅程

前作的流程长度实在是差强人意，本作则在游戏长度和难度上做了大幅度调整。

一夫当关千人之力 骁勇善战斩杀千万敌

弁庆和义经的特点非常鲜明，一个是拥有怪力的猛将，另一个是智勇双全的英雄。

冈本再献PS3力作——精良制作造就又一经典系列

本作在战斗中突出的是华丽和爽快感，武器系统也是着力改造的部分。主角们可以同时装备至少2种武器，这样不但可以针对敌人的弱点发起进攻，而且在武器切换的时候也能形成新的连击。



使命召唤3 PS3

●Activision●59.99美元●2006年11月17日●第一人称射击●美版●1人●容量未定

经典大作系列三次续写残酷二战风云

Activision的《使命召唤2》是360上销量最高的游戏，如今续作《使命召唤3》将会成为PS3的首发游戏。不过本作的开发不再由Infinity Ward负责，而改为Treyarch。本作的剧情介绍采用了与前作不同的方式，在前作中主要是通过读取士兵日记让玩家融入到剧情中，而在本作的任务结束后，会播放一段影像介绍下一个任务的地图和相关信息，这样的方式可以让玩家无需忍受漫长的读盘时间。与360版不同的是，PS3版对应六轴动作感应手柄，可以在近距离战斗时发挥动作感应的优势。而游戏画面也比《使命召唤2》有着明显的进步，尤其是阳光穿透树林的场景都相当美丽。人物的面部表情、动作等都明显比前作真实许多。



游戏的环境设计非常终于现实。





战争的残酷尽现于此

本作对于战争的描写非常真实，也让我们体会到和平的可贵。



在躲避敌机轰炸的时候，那种紧张压迫的感觉被还原得非常到位。

反抗 人类没落之日 PS3

●SCE●5980日元●2006年11月11日●第一人称射击●日版●1人●容量未定

人类部队对决外星球生物的科幻战争

《反抗 人类没落之日》是由Insomniac Games公司开发制作的，该公司之前曾经制作过《莱切特与克拉克》这一经典的动作射击游戏系列，其制作水平的确可圈可点。这款PS3的新作类型为第一人称设计类，由SCEE负责发行。其时代背景设定在20世纪中期，欧洲大陆受到不明生物的入侵，在短短数十年内全欧洲都遭到侵略霸占，玩家所扮演的角色是一名勇于跟这群不明生物对抗的士兵。其实就故事情节来说，本作有些俗套，但通过PS3强大的画面表现，那些相貌恐怖的敌方角色以及充满科幻色彩的战斗场景都非常具有吸引力。相信玩家也不太会在乎游戏的故事怎样，只要过程爽快刺激也就可以称做是一款好的作品了。

回到过去的科幻？

一般的科幻作品都是描写未来，而本作却将过去的时代加以想象改编，立意也算新颖。



惊天大劫难 人类面临灭绝？

游戏中出现的许多武器比现在还要先进，大概都是外星生物带来的。



本作的背景是二战时期，国家间的战斗已经升级为星球间的战争，人类面临的将是种族的灭顶之灾！

名作纷呈令玩家难以取舍！

山脊赛车7 PS3

●Bandai Namco●7320日元●2006年11月11日●赛车竞速●日版●1-14人●容量未定

极限速度的挑战，概念车型的比拼！

《山脊赛车7》中最大的特色是追加了改装车"Machine Customize"系统，除了能变更汽车外形，还能强化车子的性能。据游戏的开发人员介绍，本作将有超过375000种改装组合可以实现，最大程度上满足玩家个性化的需要。另外，改装后的车辆还可以在网络联机模式中使用，玩家可以和全球的赛车爱好者一起分享DIY的快乐。改造的重点当然是加速装置，玩家只有在参加了游戏里举行的各种竞速赛后，才可获得金钱去购买加速装置，让自己爱车的性能更为出众。最后，本作支持1080P的显示效果也是让人充满了期待，大家一定非常想早点看到史上画面最精良的赛车大作吧。



疾速漂移再次呈现

本作依然保留了氮气加速，漂移的刺激感肯定会更加强化。



环境的真实感还略有欠缺。

都市背景几近梦幻

高清晰的画面 打造系列经典的最高峰

漫画英雄 终极联盟 PS3

●Activision●59.99美元●2006年11月17日● 动作冒险●美版●1-4人●容量未定

美国超级漫画英雄齐集一堂盛况空前

本作由Raven Software开发、Activision发行，内容依然改编自美国家喻户晓的Marvel漫画，游戏中提供20个可扮演的角色，其中包括蜘蛛侠、刀锋战士等。本作是基于ACT和RPG这两种游戏模式。在动作模式中，集合了多种技能来丰富游戏的战斗系统，环境的互动性在游戏中也有所体现，场景中的一些物品都可以充当自己的武器。另外，玩家能够自己创建属于自己的名字、标志、交通工具等，并且通过在游戏中的表现来提升自己团队的声誉。游戏里的敌人全部出自漫画当中，而且都是声名狼藉的家伙。



团队作战时，各作战点的安排非常重要，要尽快将敌人包围。

华丽的超能力大对决

超级英雄的特点就是都拥有超能力、无数华丽的超能力集合在一起，其精彩程度可想而知。

超人之间的生死较量

两人对战时，会飞的角色不一定就占便宜，很可能成为别人的活靶子。

刺猬 索尼克 PS3

●SEGA●59.99美元●2006年11月17日●动作冒险●美版●1人●容量未定

世嘉公司当家小生驰骋次世代平台！

SEGA这次推出的《刺猬索尼克》，其开发过程中采用了美国Havok公司最先进的物理仿真技术。该技术将遵循现实世界的物理法则，使游戏中的物体具有真实的质感以及硬度。该技术已经被全球众多的游戏开发工作室采用，并获得了游戏开发者们一致的高度评价。通过采用该技术，《刺猬索尼克》中主角们高速的移动以及对物体的冲击将真实地表现出来，所有的周围环境都会大幅度真实化，为玩家带来前所未有的游戏体验。另外，好莱坞年轻一代偶像明星Lacey Chabert也为本作担当配音工作。她在游戏中所配的角色正是《刺猬索尼克》中初次登场的人类公主伊丽斯，是索尼克系列15年来首次出现的人类女性角色。本作将于11月17日随PS3主机一同在美国首发，届时我们将感受到全新蓝色风暴的震撼。

在危险的道路上飞奔



这次索尼克面对的敌人更加疯狂，体型巨大而且配有精良的武器。

对抗邪恶的蓝色闪电



本作的破坏场景很多体现出新主机性能。

上古卷轴4 湮没 PS3

●Bethesda Softworks●59.99美元●2006年11月17日●角色扮演●美版●1人●容量未定

角色扮演题材经典大作转投索尼门下

这款作品在Xbox360上可以算是少有的优秀RPG作品，本次移植PS3则是让360玩家大跌眼镜，而令索尼fans们欢呼雀跃的举措。在这款游戏中，玩家可以完全自创角色，定制角色的能力和外观等。上古这个游戏无关善于恶的区别，对玩家来讲完全是一个开放的机会。游戏具有创新的AI系统"Radiant AI"，这种系统可以使NPC们具有根据周围事物做出智能判断的能力，他们可以决定自己在哪里寻找食物，与谁谈话，谈话的内容是什么。他们还可以睡觉，去教堂做礼拜，甚至偷东西，这都由他们独特的性格来决定，游戏的AI系统在角色扮演游戏中也可以说是一个突破。这次在PS3上推出的版本虽然和360版名字相同，然而其中原创的部分也有不少，增加了一个长度为10到20小时的全新任务"九骑士"。



神秘上古世界

本作的画面在360上堪称美轮美奂，本次PS3版则又有了一定提高。

宗教与战争的碰撞 善与恶的边界模糊不清……

炽天使：二战空骑兵

●UBISOFT●59.99美元
●2006年11月14日●飞行射击

驾驶战机翱翔在战火纷飞的天空之上

在《炽天使：二战空骑兵》中，玩家将亲身参与二战中最著名的战役。游戏中玩家将作为一名空军的中队队长，在超过18个主任务的激战中与敌人展开激战！在本作中，厂商为我们提供了40种二战时代的战机可供选择，每架飞机使用了差不多一万个多边形和四百万纹理来加以刻画，可以说相当细致。此外玩家还可以选择飞机喷绘，机身在战斗中受到攻击有所损伤的话也会直接表现出来。借助PS3强大的硬件性能，本作中同屏能够显示的战机数量大幅增加。



非常丰富的多人模式

多人模式下最多支持同时16人联网，模式多达十种。

刺激的空战 向王牌机师奋进

游戏场景包括欧洲、北非、珍珠港、中途岛等。

拳击之夜3

●EA●59.99美元
●2006年12月12日●拳击

在闪亮的拳击台上尽情挥洒你的汗水

去年E3上索尼就用本作的概念影像来展示PS3的即时演算机能。本作之前已经发售过XBOX360版，不过这并不代表PS3版会照搬360版，EA表示PS3版将增加部分新的要素，其中也包括分屏多人联机对战和一个全新的第一人称的“Get in the Ring”模式。



游戏中包括有训练模式和比赛模式等。

用铁拳击倒所有敌人

本作还能通过网络直接从ESPN（美国著名卫星电视体育频道）下载选手最新情报。

对人物的身体和动作刻画方面比较真实。

冠军金腰带等着你来拿

全能赛车2：战线

●SEGA●59.99美元
●2006年11月14日●赛车
●美版●1-2人●容量未定

在大都市中与众多车手展开火爆竞速

用火花来见证你的极速

由世嘉公司发行、Pseudo Interactive公司负责开发的“Full Auto”系列一直以火爆、刺激的游戏方式为主要特色，这次的PS3版上也将得到完美的继承。玩家将在游戏中操纵各种全副武装的车辆在广阔的场景中体验高速行驶、刺激的战斗与肆无忌惮进行破坏的爽快感觉。可以不受任何束缚而随心所欲地进行游戏，破坏建筑物来开辟新的道路或是阻止对手前进。

在游戏中这样的场面将会经常出现。



本作将刺激的竞速体验与爽快的破坏和战斗相结合，给玩家带来全新的赛车体验。

游戏的城市和车辆都是厂商虚拟出来的。



美式橄榄球大联盟07

●EA●59.99美元
●2006年11月14日●体育竞技
●美版●1-2人●容量未定

以成为美国最强橄榄球队为目标奋斗

《美式橄榄球大联盟》是EA旗下非常著名的一款体育竞技类作品，游戏本身就挺不错的素质再加上橄榄球这项运动在欧美的高人气，使得本系列的游戏也一直都很卖座，据统计系列作品迄今销量已经超过了5100万套。本作由EA的Tiburon工作室开发，多平台发售，在新作中游戏将带给玩家全新的操控感。PS3强大的硬件机能也将使本作在真实程度方面有一个很大程度的飞越。



突破七码之距 最短时间完成达阵

创新的奔跑控制系统赋予玩家喜爱的后卫球员各种突破性招式。

全队通力协作 共同夺得冠军奖杯

玩家在进攻时可以设计让对方阻挡员出现空隙，然后再操控攻方进行突破。

机动战士高达·交叉火力

●BANDAI●59.99美元
●2006年11月17日●动作射击
●美版●1-2人●容量未定

回归一年战争中那段激情燃烧的岁月

游戏的时代背景设定为著名的“一年战争”时期，玩家可以自由选择联邦或者吉翁军，驾驶着两个势力截然不同的机体进行战斗。凭借着新主机PS3的强大机能，本作在画面上无可挑剔，质感十足的机体表面，大魄力的爆炸场面都能够让人热血沸腾。



真实而又残酷的战场

空中纷飞的巨大子弹壳清晰可见。

游戏中所有登场的MS都是细致刻画。



驾驶激动战士突破重围

极品飞车·碳化

●EA●59.99美元
●2006年11月20日●赛车
●美版●1人●容量未定

全新极品飞车为你打造最华丽的赛车

本作一方面完全继承了前作所有卖点，另一方面为游戏加入了许多十分有创意的新元素，峡谷竞速、成立帮派和赛车级别划分都是本作的几大看点，游戏里生涯模式的核心是争夺城市的控制权。故事的发生地是一个大都会，其规模比前作“最高通缉”中那个要大上很多。

玩家这次要扮演的是前作“最高通缉”里黑名单上的一位车手。





霓虹灯下的生死时速

一旦玩家击败某块区域内所有的对手，就将进入峡谷竞速BOSS战。



彩虹六号·维加斯

●UBISOFT●59.99美元 ●2006年11月17日●第一人称射击 ●美版●1人●容量未定

最优秀反恐部队对抗最凶狠恐怖分子

这款由UBISOFT的蒙特利尔制作室开发的系列最新作《彩虹六号·维加斯》是一款多平台发售的作品。游戏副标题"维加斯"（VEGAS）其实是美国的拉斯维加斯（LAS VEGAS）的缩写，也就是说这款面对次世代主机的团队FPS游戏中的故事将发生在世界最大的城市之一、美国的"罪恶之城"，玩家所任职的反恐怖部队将在这里与最凶恶的破坏分子进行殊死搏斗。

繁华的拉斯维加斯城 恐怖分子的巢穴

UBI的精英蒙特利尔制作室将为本作带来更多精彩的新元素。



蠢蠢欲动的黑暗势力

"彩虹六号"、"幽灵行动"以及"分裂细胞"系列都是汤姆克·兰西的作品。

老虎伍兹高尔夫巡回赛07

●UBISOFT●59.99美元 ●2006年11月14日●第一人称射击 ●美版●1人●容量未定

挑战来自世界各地的顶尖高尔夫选手



挥手一击！这将会是一个小鸟球吗？

本作是系列最新的一部作品，游戏中将会让游戏者有机会与包括老虎伍兹在内的世界著名高尔夫选手进行挑战，他们的数据都来自于真实收集。新作中由于使用了全新的游戏引擎，所以在画面上将会较前几部作品有很明显的进步。

创建属于自己的队伍 在巡回赛中击败对手

这次的游戏场景将会异常庞大，细节部分也刻画的很认真，一点点风吹草动都会显现出来。

逼真的环境 认真打好每一杆

游戏中包含世界各地著名的高尔夫比赛场地。

托尼霍克的第8计划

●ACTIVISION●59.99美元 ●2006年11月14日●滑板 ●美版●1人●容量未定

用华丽夸张的花式滑板张扬你的个性

由Neversoft开发、Activision负责发行的这款著名滑板游戏最新作将不再沿用《托尼霍克滑板》的标题，而是改为《托尼霍克第8计划》。不过本作仍然是一款滑板游戏。作为欧美最炙手可热的运动游戏之一，本作依然由著名滑板名人托尼霍克担当代言人。



本作很有可能会不提供在线对战功能。

哪里都是舞台 滑板就是第二生命

本作将会大幅强化单人模式。

广阔的游戏舞台、出色的手感以及夸张炫目的动作都是本作吸引玩家的重要因素。

无名传说·黑暗王国

●SCE●59.99美元 ●2006年11月17日●动作角色扮演 ●美版●1人●容量未定

在游戏中去发掘那段未曾流传的传说

本作是一款典型的次世代动作角色扮演类游戏，玩家要在3名性格分明的角色中间选择一个作为主角，在充满奇幻色彩的广袤世界中展开神奇的冒险。游戏中的动作部分比较重。剧情部分也是颇为值得玩家期待的，标题中的"无名传说"值得玩味：到底是因为什么原因使得这段传说最终默默的隐匿在了时间的洪流之中呢？

本作提供联网支持。

魔法炫目 战斗激烈





如史诗般壮丽的故事

次世代图形技术展现出高清晰画面效果，还原了游戏中充满奇幻色彩的美丽世界。

F.E.A.R

●EA●59.99美元 ●2006年11月17日●动作射击 ●美版●1人●容量未定

对抗第一类接触中的非友好外星生物

Monolith开发的科幻恐怖FPS大作《F.E.A.R》将会作为PS3的首发游戏，本作将会增加PC版所没有的新关卡和内容，负责移植的是与360版相同的Day 1制作室。游戏标题的"F.E.A.R"全称为"第一类接触进攻与侦察部队(First Encounter Assault and Recon)"。这支FEAR部队是为了专门解决超自然现象和变异人等"第一类接触"事件而成立的，队员们都具有超能力。

超能力高科技双重武装

PS3版新增的快速行动模式是通过不停战斗来打开下一场景，敌人也会变得更多更强。



爆炸效果逼真 战斗场面动感十足

本作中可将高处的箱子打落，然后到箱子后面躲避子弹。

NBA 2K7

●2K SPORTS●59.99美元 ●2006年11月14日●体育竞技 ●美版●1人●容量未定

最优秀的篮球游戏新作即将与你见面



2K Games的《NBA 2K》系列虽然没有《NBA Live》那样火爆爽快，但是其凭借着出色的操作手感也赢得了大量的忠实爱好者。本作有着NBA的完全授权，包括了新赛季的最新转会、最新款球衣、最新球员号码等等。

新赛季冠军戒指争夺战

人物表情、动作等在游戏中都得到了完美的重现。



成为新的飞人

除了完全按照NBA新赛季赛制的NBA模式，本作还新增街头篮球模式。



GAME SOFTWARE
电子游戏软件
TOYS
定价：9.80元
上市热卖中！
特别策划
万代敢达模型大赛2006 华北赛区
参赛作品深度综合报告
重磅专题
变形金刚 MP-03 全面研究+红蜘蛛系列总结
机器人工厂
宇宙海盗 十字先锋高达X-1
夏亚专用大魔改造
轰鸣车间
圣斗士圣衣神话 神斗士 齐克弗里德
仙女座最终青铜圣衣
18k的光辉 超越玩具常识——黄金侠
POWER OF LOVE —大魔神套装
极品全方位
加勒比海盗 亡灵宝藏
头文字D 秋名山漂移传奇
更多充沛内容 精致赠品
敬请关注《TOYS酷玩意》第9期
酷玩意
Vol.9
邮购请注明："TOYS酷玩意9" 邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取



电玩综合情报志

Vol.193

2006 / 22

半月刊　每月一日/十五日出版

创刊时间1994年　定价9.8元

封面主题「刺客信条」

健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

CONTENTS

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/魏希宁/乔沛 ■美术总监：邓凌华 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话：010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京西工商广字0055号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页：www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

游戏新闻眼，洞察游戏天下！我们将以最快的时间，为您报道最全面的业界新闻大事！

游戏新闻眼 Vol.193

Focus on Game News

双周注目图片



[illegible]还没有发售，难道部分玩家就已经拿到它的手柄了？错，这是任天堂发放给白金会员的电视遥控器。

PS3界面详情公开 XMB功能逐步完善

本刊讯 即将于11月11日在日本地区推出的PS3主机，最近在日本游戏媒体网站以及相关业者blog网页的报道中，陆续透露了众多主机的详细信息与相关功



能。现在离PS3主机日本首发已剩下不到1个月的时间，许多玩家对于PS3主机的软硬件功能也非常好奇，因此近日SCEJ向多家日本游戏媒体与零售商详细展示了PS3主机的运作，并特别介绍了PS3系统操作界面的一些功能设置。

PS3的系统操作界面采用SONY所研发的"多媒体工作列（XMB）"，该界面是以纵横交错的选单所构成，操作直观简便，曾用于PSX、PSP以及部分SONY高级影音家电当中。根据实际测试，PS3从按下电源开关到出现"Sony Computer Entertainment"开机画面约需10秒，约2到3秒会进入XMB中。

PS3的XMB主要分为玩家、设定、相片、音乐、影片、游戏、网络、好友等8个项目，可提供帐号管理、多媒体影音播放、游戏执行、存盘管理、网络浏览、线上购物、玩家交流等多样化的功能。以下我们就对这8个项目进行详细的讲解。

索尼最新公开的PS3主机规格			
		20GB版	60GB版
中央处理器		Cell Broadband Engine	
绘图处理器		RSX	
音效		Dolby Digital 5.1ch、DTS 5.1ch、LPCM 7.1ch、AAC 等	
内存		256MB XDR DRAM 主存储器	
		256MB GDDR3 DRAM 绘图内存	
硬盘	2.5英寸SATA	20GB	60GB
输出口	USB 2.0	前方 × 4	
	Memory Stick	无（可选购扩充）	标准/Duo、PRO × 1
	SD		标准/mini × 1
	CompactFlash		Type I、II × 1
	以太网络	（10BASE-T、100BASE-TX、1000BASE-T）× 1	
通信	Wi-Fi 无线网络	无（可选购扩充）	IEEE 802.11 b/g
	蓝牙	Bluetooth 2.0(EDR)	
手柄(蓝牙)		最多7只	
影音输出	支持分辨率	480i、480p、720p、1080i、1080p	
	数字影音输出	HDMI × 1（支持 1.3 版高色深）	
	模拟影音输出	AV MULTI 输出端子 × 1	
	数字音效输出	光纤数字输出端子 × 1（方孔）	
BD/DVD/CD 光驱(只读)	最大读取速度	BD：2倍速（BD-ROM）	
		DVD：8倍速（DVD-ROM）	
		CD：24倍速（CD-ROM）	
外观尺寸		长325mm × 宽274mm × 高98mm	
重量		约5公斤	

"玩家"项目

在"玩家"这个项目中，玩家可以进行个人帐号的设定与管理，让同一台PS3可以被多名玩家共同分享。每个玩家都可以拥有自己专属的帐号以及识别图标等个人化设定，甚至还有个人独立的储存空间与游戏存盘。

"设定"项目

在"设定"项目中，玩家可以针对主机的各种功能进行设定。设定项目包括BD/DVD设定、音乐设定、聊天设定、本体设定、日期与时间设定、周边设备设定、影像设定、音效设定、安全性设定、网络设定等。此外还具备与PSP相同的系统更新功能，可通过网络或更新光盘的方式来更新主机系统软件，增加新的功能。

至于影像部分，PS3可以广泛支持从480i到1080p的各种影像输出格式。支持的输出端子包括AV、S、色差、D、AVMULTI、SCART、HDMI等，可依照使用者的需求自行设定。音效部分则可支持从单声道到7.1声道的压缩或非压缩音效格式输出，支持的输出端子包括模拟RCA、数字光纤与HDMI等。

PS3还将支持USB键盘、鼠标、蓝牙耳机、麦克风以及摄像头等一般市面上就有销售的标准规格周边。USB键盘可用于各种文字输入，如没有连接键盘时，则是通过与PSP类似的软件键盘来输入；蓝牙耳机、麦克风与视频摄像头可用于网上语音、视频交谈。不过这些相关功能的细节尚待后续正式公布。

另外，在"本体设定"项目中有一项"安装其它系统"的神秘功能选项，目前还不确定该选项的作用，由字面推测可能



与日前所发表的PS3版Linux操作系统的安装有关，详情有待官方正式公开。

"相片"项目

在"相片"项目中，玩家可以播放储存于光盘、硬盘、记忆卡与各种标准USB储存设备的JPEG、GIF、PNG、TIFF、BMP等格式的图片文件，同时并提供各种不同的播放设定，以及特殊的相簿风格幻灯片播放模式，将图片处理成一张张散落在桌面上的照片，并可加上背景音乐，以更有情调的方式来播放。

"音乐"项目

"音乐"项目可以提供CD、SACD音乐光盘，以及储存于光盘、硬盘、记忆卡与各种标准USB储存设备的ATRAC（.oma/.msa/.aa3）、AAC（.3gp/.mp4）、MP3（.mp3）、WAV（.wav）格式音乐文件的播放。此外并提供音乐CD转存文件功能，可将CD中的乐曲实时转换成MP3、AAC、ATRAC格式的文件，储存于硬盘中供以后播放，并可通过网络自动搜寻CD数据库，替乐曲加上详细信息。

"影片"项目

"影片"项目可以提供DVD、BD等激光视盘的完整播放功能，另外也预定支持AVCHD摄影的DVD光盘播放，不过公开资料中所测试的PS3尚未将AVCHD的支持加入。此外还可播放储存于光盘、硬盘、记忆卡与各种标准USB储存设备的MPEG-1、MPEG-2（PS，TS）、H.



264/MPEG-4AVC、MPEG-4SP格式影片文件，支持格式相当丰富，测试中显示PS3可支持1920×1080的MPEG-2文件播放。其他各文件格式的分辨率与流量等详细支持信息，尚待后续公布。

"游戏"项目

在"游戏"项目中，玩家可以运行PS、PS2与PS3的游戏，以及进行游戏数据与PS、PS2虚拟记忆卡的管理。玩家可以自行于硬盘中建立PS、PS2的虚拟记忆卡，提供这些游戏的存盘需求。另外也可以通过选购的记忆卡转接器，来将储存于实体PS、PS2记忆卡的游戏记录转移到PS3硬盘的虚拟记忆卡中使用。

"网络"项目

"网络"项目中提供了"远程播放"、"网页浏览器"与"PLAYSTATION商店"等选项。远程播放功能可以让PSP通过网络与PS3联机，在PSP上播放PS3所储存或产生的各种影音内容，功能类似先前推出的Location Free产品；网页浏览器可以提供玩家上网浏览网页，该浏览器还支持Java与Flash等标准。PLAYSTATION商店则是提供线上购物功能，玩家可利用此功能来购买各种付费的下载内容。



"好友"项目

最后的"好友"项目是用来实现网上好友名单的登录与管理功能，以及玩家社群的交流功能。在登入PS3网络服务平台"PLAYSTATION Network"之后，玩家就可以邀请同在线上的好友一同玩联机游戏、相互传送讯息，或进行语音视频聊天，此外也提供黑名单功能，让玩家可以阻绝特定人的骚扰。

"四叶草"也有冬天

——论Clover的倒掉

□文/佚名

Clover关门了，这是CAPCOM官网上以白底黑字赫然写着的消息！自从"SEGA被SAMMY收购"、"PS2彻底退出中国市场"以来，很久没有这么令人悲怆的事件发生了。在看完这则消息的时候，笔者不禁想起了CLOVER STUDIO公司LOGO里，那株柔弱的"四叶草"。

Clover即是苜蓿草，是一种多年生的草本植物，叶呈心形，一般只有3片叶子。有趣的是，大约在十万株苜蓿草中，会有一株长有四片叶子，因为找到它的概率极低，所以"四叶草"也被作为幸运的象征。"Clover Studio"便是取其幸运之意，幻想着自己成为一间虽小却幸运的公司。

单从数字来看，Clover确实是家小公司，注册资本仅有9千万日元（约合600万人民币），共有员工64名（其实在公司解散的最后阶段仅剩员工15名），这样的公司规模即使放在中国也绝不显眼。但就是这家小公司，时不时爆出的游戏作品却是个个抢眼。如果把其他同等规模的公司放在与Clover同一个天平上称量，这是很不公平的。一般来说，花这点钱打造个公司至多也就相当于"上海申花"，而Clover却是群星闪耀的"皇家马德里"，唯一不同的是Clover从未有过高奏凯歌的日子。Clover的前身是CAPCOM第四开发部，这是个精英云集的部门，《生化危机》、《恐龙危机》、《恶魔猎人》这些为CAPCOM扬名立万的扛鼎巨作无一不是出自这个部门。但随着《生化危机》系列的NGC独占计划破产，该部门也不得不宣告解散。之后，第四开发部的骨干成员组建了Capcom的全资子公司"Clover Studio"，其中就包括三上真司、稻叶敦志和神谷英树，俨然一个"天才的俱乐部"。

CAPCOM将这些功高盖主的人分离出本社独立组建公司，意图十分明显，"绝不放弃你们这些'天才'，但你们也别再给我大范围的捣乱。"凭三上等人在社内的影响力，很难保证他们不再弄出个"大伤元气的计划"，即使是底力雄厚的CAPCOM也很难再撑过去。暂以一个规模有限的全资子公司来发挥你们的才情，本社则要花些心思去擦掉财务报表上那些难看的赤字，有人亏空就得有人填补。于是Capcom仗着"Biohard"的金字招牌，不惜食言，也要让第二开发部将"生化4"移植到了PS2平台；仗着"无双"类的大卖，不惜"跟风"，也铁心要走"BASARA"这条路；仗着"洛克人"的低成本，不惜"炒冷饭"，也要它在掌机上频频露脸；在如今的CAPCOM，大张旗鼓的创新已经被渐渐的边缘化，而Clover正处在这个"边缘"。

其实CAPCOM并不排斥创新，上个世纪90年代，正是三上真司的一个创意（生化危机初代），才令一度身陷困境的CAPCOM迅速荣登为日本一流游戏公司行列；但同时CAPCOM更不放纵创新，同样是因为三上真司天马行空的"NGC独占计化"，给顺风顺水的CAPCOM惹下了绝对不小的麻烦。"Clover Studio"正是CAPCOM设立的一个风险可控、产能极高的创意实验室，一个能将巨大的创新风险划有效隔绝在本部之外，又能完全享受创新成果的"完美"解决方案。在社内的权利被不断削弱的处境下，三上真司等人能够有一个相对独立的空间投入到游戏的开发，这已经是个最好的选择了。双方就是在这"一个愿打，一个愿挨"的心态下达成了共识。

从2004年7月1日"Clover Studio"组建至今，仅仅两年多的时间，便制作了《幻侠乔伊》、《大神》、《上帝之手》多款原创游戏，这在"跟风"与"续作"大行其道的如今，实为罕见，这或许是三上、神谷等人在社内被压抑的创意激情突然迸发的结果。但"迸发"总是华丽而缺乏根基的，这些游戏在取得上佳口碑的同时也清一色地没能收回成本。从CAPCOM独立出来的Clover在享受着无拘无束的开发环境的同时，也渐渐缺失了方向。不受牵制的天才将所有的激情全都投入到了自己的作品当中，却从来不曾抬起头来看看，自己的作品是否还有赢利的可能。松下电器的创始人——松下幸之助说过"不赢利的企业，是罪恶的！"，对于公司的投资者来说，更是感同身受。一个只会创新而不会赢利的公司，对于股东们来说是毫无价值的。仅从这一点，CLOVER被解散只是时间问题。

CAPCOM的官网上这样描述CLOVER解散的原因：

Clover Studio最初成立是为开发独特且具创意的原创视频游戏，而如今目的已经达到了。为了促进集中管理资源的商业策略，增强整个Capcom集团的开发能力，所以提出解散Clover Studio的决议并最终于董事会通过。

就连CAPCOM自己也不会相信"目的已经达到"这样的大话，达到目的的决不是CAPCOM，如果真的有这么个人，那也只能是三上真司等人，他们尝试完成自己心目中的"艺术品"，却没有给公司留下一个及格的"商品"。

所有的商人都是被商业利润所驱动的，不管他是卖茶叶蛋的，还是卖原子弹的。能够维持一个公司生存的不是完美的作品，而只能是热销的商品。即使在游戏产业起步较晚的中国，所有的游戏运营商也早就清楚的认识到了这点。远有《传奇》，近有《征途》，虽然从游戏设计的角度来说它们均不算优秀，甚至游戏的过程中也并没有多少"有趣"的体验，但它们却充分符合了相当一部分玩家的心理需求，游戏运营商也知道如何将这些需求转化为自己帐本上的盈利，针对需求的供给才是有价值的供给。虽然它们和《大神》比起来没有令人眩目的画面效果，没有名家手笔的背景音乐，没有流畅细腻的操作手感，它们却是无可辩驳的成功商品。作为一个游戏厂商，最重要的是知道如何赚钱，而不是倾尽全力制作一款"完美"的游戏然后就关门大吉。

游戏产业发展20余年，无论是开发还是流通各个环节都已日趋成熟，特别是索尼和微软的加入，将唱片、电影以及软件领域积累的生产及流通经验引入到了游戏行业，游戏的开发已经逐渐有了"工业化大生产"的特点，玩家需要同时面对大量游戏的宣传诱惑，游戏厂商单凭一个有趣的创意便能引领市场的日子已经不存在了。在索尼和微软的商业行为引导下，日本本土的游戏开发商们也逐渐意识到，只一门心思地构造自己的精品帝国是多么的不明智。既然市场需要的是更为通俗的商品，我们为何还要殚精竭虑的将它们打磨成高尚的艺术品？！于是，KONAMI逐渐沉浸在《无双》系列的钱堆中不能自拔；SEGA也刚刚捡到了卡牌游戏"三国志大战"这颗大元宝；任天堂更是有《口袋妖怪》全银铜铁一路的抢下去……不管之前活得好坏，至少现在每家都找到了自己的"长期饭票"。如梦方醒的CAPCOM也终于开了窍，虽然决定是艰难的，但还是解散了令自己不堪重负的CLOVER STUDIO。对于CAPCOM来说，这次"解散"造成的损失超过4亿日元，并且直接导致了三上真司、稻叶敦志和神谷英树三位王牌制作人的离职。这是CAPCOM历史上最惨痛的一次资源损失！这次惨痛的经历也必然会让CAPCOM在对待创新时保持更为谨慎的态度。



——三大名作无力回天
四叶草难逃凋零命运

10月12日

●日前有消息报道，PS3将会支持YellowDog Linux的安装以及运行。YellowDog Linux由IBM开发，对应苹果公司的MAC主机的Linux操作系统，这也意味着PS3只要推出专属的键盘鼠标等外设，就完全是一台家用电脑。



●微软近日发表，预定于12月初在日本推出Xbox360主机的同捆版包装"Xbox360核心系统蓝龙超值包"。（详细报道请见右侧）

●台湾省微软自10月11日起至22日止，于信义诚品1楼中庭举办Xbox360"FUSED"时尚展览。（详细报道请见右侧）

●2006年度优秀设计奖于日前公布得奖名单，Xbox360、PS2、PSP、GBM与NDSL等主机都获得了优秀设计奖。该奖项自1957年起举办，针对当年度所发表或推出的商品、建筑等各种不同领域的作品进行评选。

10月14日

●日本游戏厂商CAPCOM于10月12日宣布解散旗下的游戏开发子公司Clover Studio，该公司知名制作人稻叶敦志、神谷英树也离开了公司。（详细报道请见右侧）

●美国娱乐软件协会近日对外公开，2007年E3展的名称正式定为"E3媒体及商务高级会议"，举办地点转移到位于圣塔莫尼卡的面积40000平方英尺的Barker Hangar举行，时间也改为7月11日到7月13日。

●CAPCOM于10月12日宣布，PSP狩猎动作游戏《怪物猎人P》将于10月20日起推出东京电玩展特别任务"愤怒的黑狼鸟"，供玩家免费下载。（详细报道请见右侧）



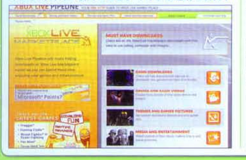
10月16日

●微软宣布于美国时间10月17日0时，为XboxLive服务与Xbox.com网站展开为时24小时的维护措施，期间将暂停所有相关服务。本次的维护是为了要加入部分新内容，另外微软还将于秋季进行Xbox360系统软件的重大更新，加入1080p输出的支持。

●任天堂与AiLive日前联合发表，将合作推出针对Wii主机所设计的新一代人工智能动作辨识技术"Live Move"。凭借这一创新技术，将提供给Wii更精准的动作辨识能力，加速游戏的开发。（详细报道请见右侧）

●日前，国外破解组织研发成功了首块Xbox360专用破解芯片"Globe360"。这一芯片零售价为49.95美元，可以对应任何版本的Xbox360，芯片还提供了十分便利的开关控制，玩家可以自由的选择激活或者关闭芯片的效果。

●微软于日前推出了"Xbox Live Pipeline"Flash网站，让玩家可以通过PC来查询所有在Xbox Live卖场中提供的各种下载内容信息。（详细报道请见右侧）



事件 日本专讯 蓝龙同捆主机包装发布 众多附赠礼品美不胜收

本刊讯　微软近日发表，预定于12月初在日本地区推出Xbox360主机的同捆版包装"Xbox360核心系统蓝龙超值包"，并将推出初回限定版。

《蓝龙》是由著名制作人坂口博信和著名漫画家鸟山明、名作曲家植松伸夫等联手制作的原创角色扮演游戏。在日前的东京电玩展中，该作的展出也受到了非常多到场观众的关注。微软于日前正式发表《蓝龙》除了一般版之外，还将推出Xbox360核心系统主机的同捆版包装，包装中包括《蓝龙》游戏1套以及"Xbox360核心系统"1组，价格则是与一般Xbox360核心系统相同，为29800日元（未税）。

微软同时宣布"Xbox360核心系统蓝龙超值包"将另外推出初回限定版，价格相同，除了原本的内容外，还额外附赠《蓝龙》特制Xbox360面板与游戏角色迷你人偶模型5个，预定10月18日起开放预订。



硬件 日本专讯 最新动作辨识技术发布 Wii游戏开发大幅简化

本刊讯　任天堂与AiLive日前联合发表，将合作推出针对Wii主机所设计的新一代人工智能动作辨识技术"Live Move"，借由创新的技术来提供给Wii更精准的动作辨识能力，加速游戏的开发。



本次所发表的Live Move，是应用AiLive研发的动作辨识技术，让Wii的游戏开发者无须自行编写程序或脚本，就能简便地在游戏中整合动作辨识功能，当游戏执行时，即可由预先输入的动作范例中，精确辨识出玩家的动作，让开发者无须顾虑技术细节，而能专注于内容的创作上。

Live Move在执行时仅需花费Wii处理器5%的运算能力，以及700KB的内存空间，即可同时辨识8个Wii的手柄所输入的40种不同动作，因此将不影响游戏的执行。AiLive官方网站还提供了Live Move的示范影片，通过此技术，Wii主机将具备更丰富多变的动作辨识能力，不再局限于简单的挥舞，而能输入包括突刺，以及字体书写辨识。

事件 日本专讯 CAPCOM解散旗下子公司 知名游戏制作人相继离开

本刊讯　日本游戏厂商CAPCOM于10月12日宣布，根据同日召开的董事会所做出的决议，将解散旗下曾开发制作《幻侠乔伊》、《大神》、《上帝之手》等作品的游戏开发子公司Clover Studio。

Clover Studio是CAPCOM于2004年7月百分之百出资成立的游戏开发子公司，由原第4开发部所属人员为中心所构成，成员包括稻叶敦志、神谷英树与三上真司等知名游戏创作者在内，共64人。Clover Studio的代表作包括《幻侠乔伊》系列，以及PS2平台的《大神》与《上帝之手》等共6款作品，这些游戏都获得了全球广大玩家的好评，不过在销售上表现一般，属于叫好不叫座的创作公司。

本次CAPCOM宣布，为了集中资源来进行更有效率的游戏开发，因此决定解散Clover Studio。整个解散与清算的工作预定于2007年3月底前处理完毕，预估本会计年度将增加4亿日元的特别损失，稻叶敦志、神谷英树也相继离开了Capcom。

CLOVER STUDIO
PRESENTS

特报 国内专讯 FUSED彩绘机时尚展召开 十位艺术家展示360涂鸦

本刊讯　台湾省微软自10月11日起至22日止，于信义诚品1楼中庭举办Xbox360"FUSED"时尚展览，展出由多位艺术创作者亲手设计制作、以"FUSED"为主题的10台Xbox360彩绘机。



继3月份所举办的"XB360名人秀爱心"彩绘面板公益活动之后，台湾省微软再度与知名时尚杂志GQ国际中文版以及纽约次文化网络杂志Freshness合作，邀请10位视觉美学与绘画涂鸦界艺术创作者，亲手打造以"FUSED"为主题的10台Xbox360彩绘机。受邀的艺术创作者包括法国123Klan、英国DaveWhite及Ded、新加坡SBTG及PhunkStudio、日本Doppel及MegakaTrip、美国纽约Honest等共10名。

参与本次活动的艺术创作者们，一同将最具个人风格的创意，挥洒在Xbox360主机面板与机身上，呈现出变化多端的艺术创作风格，像享有国际声誉的123Klan就将强烈的手绘创意结合360简约的外形，用独特的涂鸦美学及具个性的签名带给Xbox360焕然一新的面貌。



网络 美国专讯 微软推出下载介绍网站 用PC也可方便查阅信息

本刊讯　微软于日前推出了"Xbox Live Pipeline"Flash网站，让玩家可以通过PC来查询所有在Xbox Live卖场中提供的各种下载内容信息。

Xbox Live是微软针对Xbox所设计的网络服务平台，最近也针对Xbox360进行了大幅强化改良，加入了Xbox Live卖场内容下载功能，提供包括游戏影片、试玩版、附加资料、玩家图标、布景主题、Xbox Live游乐场、电视电影与音乐短片等多样化内容的免费与付费下载。

本次微软特别推出Xbox Live Pipeline网站，让玩家除了通过Xbox360的系统操作界面之外，还可以在PC上以更便捷快速的方式，阅览所有Xbox Live卖场中提供的下载内容信息，并提供包括下载热门排行榜、各式秘技与最新信息的编辑推荐页面。不过目前该网站的信息仅针对北美地区的Xbox Live卖场下载内容，尚不包括其它地区，且仅供阅览，下载仍需通过Xbox360来进行。

网络 日本专讯 怪物猎人新任务开放下载 18个新增项目免费提供

本刊讯 CAPCOM于10月12日宣布，PSP狩猎动作游戏《怪物猎人P》将于10月20日起推出东京电玩展特别任务"愤怒的黑狼鸟"，供玩家免费下载。

本次开放下载的"愤怒的黑狼鸟"，是CAPCOM于今年东京电玩展现场提供的特别任务，任务中以接受十字伤痕男人的委托，讨伐怪物Younger Ruruga为目的。

想下载任务的玩家，只要通过Infrastructure模式连上网络，并选择游戏中的任务下载选项，即可将任务下载储存于记忆棒中，并可通过Ad-Hoc模式分享给没有下载的玩家，一同进行多人合作游戏。目前可供下载的附加新任务共有18个（不含本次的特别任务），全部采取免费方式提供。

二战时期的讨伐吸血鬼之战
——《恶魔城 废墟之像》制作人访谈

在刚刚结束的东京电玩展中，KONAMI老牌经典作品《恶魔城》系列的制作人五十岚孝司与配乐作曲家山根ミチル，针对即将推出的NDS新作《恶魔城 废墟之像》的相关内容接受了媒体的采访。

五十岚孝司自PS版《恶魔城X 月下夜想曲》起便担任《恶魔城》系列游戏的制作，之后陆续于GBA、NDS、PS2与Xbox等平台上推出多款系列作品，也是近期《恶魔城》系列作制作班底的代表人物。

山根ミチル则是任职于KONAMI的作曲家，曾担任FC版《加油五右卫门2》与街机版《出击!兵蜂》等游戏配乐的作曲，于MD版《恶魔城 吸血鬼猎人》



↑本作可以支持两人联机合作攻关。

时首度担任《恶魔城》系列作的配乐工作，并自PS版《恶魔城X 月下夜想曲》起担任《恶魔城》全系列作品的配乐之作，以契合游戏风格的多样化曲风，广受玩家的喜爱。

本次专访的主题为即将于11月16日推出的NDS新作《恶魔城 废墟之像》，本游戏以1940年代的第二次世界大战为背景，由继承吸血鬼猎人血统的莫理斯家族青年乔纳森・莫理斯为主角，与女主角夏洛特・欧琳搭档，采用可相互协力与动态切换的双主角系统，这一背景设定和双人作战系统都开创了系列的先例。

游戏时空背景与角色设定渊源

对于为何要选用第二次世界大战的时代为背景，五十岚表示，《恶魔城》系列作的年表渊远流长，分为许多不同的段落。这次会选择二战为背景并没有特别的理由，只是因为这个年代之前还没有用过，另外将与魔鬼的斗争设定在战乱年代也非常合情合理。

关于本作为何会采用莫理斯家族出身的全新角色乔纳森・莫理斯，五十岚表示，由于今年是《恶魔城》系列作推出20周年纪念，因此当初游戏在企划时就决定要采用全新的角色。而且因为之前多个系列作品的主角几乎都是出自贝尔蒙特家族，所以为了增加新鲜感，这次决定让莫理斯家族重出江湖。

在《恶魔城》系列作品中，鞭子可以说是代表性的武器，不过在《恶魔城 废墟之像》中，由于时空背景是设定在第二次世界大战，因此鞭子的重要性将降低，取而代之的是多样化的武器系统。

当被问到自PS《恶魔城X 月下夜想曲》起担任大多数系列作美术设定的画家小岛文美，这次为何没有参与《恶魔城 废墟之像》的制作时，五十岚表示，小岛的画风非常华丽且细腻，深受高年龄层的玩家欢迎，不过NDS的玩家族群的年龄层较低，而且因为游戏中有许多卡通动画风格的画面演出，小岛的画风很难卡通化，因此本次并未请小岛来担任美术设定，而是改由其他人担任。

对于本游戏中一大特色的双主角制方面，五十岚则表示，之前在FC《恶魔城传说》中其实也有采用过多角色的设计，因此本次的双主角制并非首创，不过本次的重点是双人合作的要素，并不单单只是让玩家可以使用不同角色来游玩而已，而是必须要善用两角色的特性，并以合作方式来突破障碍难关。

游戏配乐创作灵感与曲风走向

对于这次《恶魔城 废墟之像》游戏配乐的创作灵感方面，山根表示，作曲的工作基本上是团队合作，制作人五十岚也带给她许多的灵感。除了KONAMI团队之外，另一知名游戏配乐作曲家古代佑三（代表作:《伊苏》系列）也大力相助，除了替游戏作了5首配乐外，也带给她许多创作的灵感。

在游戏的曲风方面，山根表示，这次《恶魔城 废墟之像》游戏配乐的曲风同样承袭以往系列作的多变风格，因此并不全然是某类型的曲风，而是各种民族风乐曲的组合，如果要更具体明确来归纳的话，基本上是以之前未曾采用过的中东民族乐曲风为主轴，并融合部分欧洲曲风在内。

触摸操控与双屏幕的应用

对于NDS游戏经常被问到的触控应用方面，五十岚表示，触控功能在这次的《恶魔城 废墟之像》中较少使用，因为制作团队认为像《恶魔城》这类需要以双手操控十字钮与按钮的游戏，并不方便配合触控笔式操控，而且NDS推出已1年多，也相当普及，已无须特别强



调触控的功能，因此触控操作在本作中虽然没有完全舍弃，但应用范围比前作《恶魔城 苍月的十字架》缩小许多。

另一个常被问到的"双屏幕"应用方面，在前作《恶魔城 苍月的十字架》中，上屏幕只用来显示地图与辅助信息，并未用于实际游戏画面，当被问到这次是否会加入跨上下屏幕的游玩方式时，五十岚表示，因为制作团队认为人的眼睛只能专注于1个画面上，很难同时兼顾2个画面，因此并没有加入此类设计，而是采用与前作相同的方式，以下屏幕来显示游戏画面，上屏幕显示地图与辅助讯息。



↑从五十岚的外表就可以看出他不是个墨守成规的人，因此《恶魔城》系列在这几年的发展中经历了无数的变化，不过山根的配乐却是一如既往地优美动听。

《恶魔城》系列未来的发展方向

对于大多数《恶魔城》玩家们所好奇的下一款新作以及针对次世代主机平台的发展计划方面，五十岚表示下一款新作已经在制作中，不过现阶段还不方便发表相关细节。至于次世代主机平台方面，目前制作团队还没有打算针对次世代主机平台来开发游戏，因为这些平台还有许多不确定因素存在。

近期的《恶魔城》系列作主要分为以3D方式呈现的桌上型平台作品，以及以2D方式呈现的掌上型平台作品，当被问到如果要在3D处理效能较强的掌上型平台PSP上开发新作的话，究竟会采用何种方式呈现时，五十岚表示，他们在制作前一款NDS作品时，其实就已经考虑过在PSP上制作。

他接着表示，如果真的要在PSP上推出新作的话，那么画面的构成自然不可能跟NDS作品一样单纯，势必要更为强化。至于呈现方式，曾考虑过的方案包括PS2系列作的全3D设计，或者是像PS2《新魂斗罗》那样结合3D绘图和2D玩法的设计，具体的计划目前还在思考中，需要从长计议。

中国题材与中文化的可能性

虽然《恶魔城》一开始是以中古欧洲的吸血鬼传说为主题，但是之后的系列作时空背景日趋多样化，已不局限于中古欧洲，而且《恶魔城》系列作广受中国玩家的喜爱，每次推出总是会引起一阵风潮，在被问到游戏中是否有考虑采用中国题材时，五十岚表示先前他比较少注意中国市场，所以当他从台湾省媒体的口中得知《恶魔城》系列如此受到中国玩家喜爱时，他也感到相当惊喜。

至于采用中国题材方面，他表示目前并没有这样的计划，不过在NDS《恶魔城 废墟之像》游戏中有所谓画中世界的设计，玩家将进入画中的世界冒险，不同的画代表不同风格的舞台，因此未来说不定可以沿用这个概念，设计以中



↑双人合作使用魔法的威力非常惊人。

国为背景的画中世界舞台，带入中国的题材让玩家游玩。

关于游戏中文化的部分，五十岚表示，他自己是非常乐于游戏中文化的，毕竟中国市场的规模不小，而且未来的成长空间很大。但是目前KONAMI只有《纯爱手札》曾经推出过中文版，其它游戏还没有这方面的尝试。因此未来是否会着手进行汉化仍需视制作成本、销售量等商业策略与市场反应来决定，现在还没有肯定的答案。

在访谈的最后，五十岚孝司向所有支持与喜爱《恶魔城》系列作品的玩家表示，NDS版《恶魔城 废墟之像》是由先前系列作原版人马所制作，制作过程中花费了更多的时间与心血，制作小组睡在公司的时间也更长，绝对比前作更好玩，买了绝对不会后悔，希望广大玩家多多支持。该游戏预定11月16日推出，定价5229日元（含税）。

□责/小沛

10月18日

●继前不久公布的PS3支持Yellow Dog Linux系统之后，TerraSoft于10月17日再次发表了，该系统的详细应用范围。（详细报道请见右侧）

●SEGA AM2于10月17日正式放出了《VF5》的最新改版"VERSION A"，并公布了多张PS3家用移植版的新游戏画面。本次改版主要是针对摔投技与攻击移动的系统进行调整，以及部分招式的调整。



●台湾省微软于10月18日举办"Xbox360哈乐Day"记者会。会中发表年底即将推出的一系列Xbox360软硬件产品，并公布了"X06 Taiwan电玩展"的活动与神秘代言人。（详细报道请见右侧）



●Wii平台的《口袋妖怪》系列最新作品《口袋妖怪 战斗革命》，近日公布了一系列游戏新信息与最新画面。（详细报道请见右侧）

10月20日

●TECMO发表将与《死或生沙滩排球2》同步于11月22日推出以霞的泳装造型为主题的Xbox360面板。该面板上面印有霞身着泳装在南国岛屿上的图样，以及游戏的标题与制作团队的标志，定价3150日元（含税）。



●微软于日前发表了Xbox Live的近况，其全球会员数目前已正式突破400万大关。XboxLive于2002年11月在北美推出，后来陆续于全球24个国家展开服务，随Xbox360推出的Xbox Live卖场，在推出的头11个月已经有超过7000万次的内容下载，超过1200万次的Xbox Live游乐场游戏下载，其中有24%的玩家选择付费购买完整版。另外登录Xbox Live进行联机游戏的总时间累计超过20亿小时，每周有超过900万的文字或语音信息在Xbox Live上传递。



●索尼于10月19日发表，由于受到种种不利状况的影响，公司将向下修正7月所发表的2006会计年度财务预测，纯利润将大幅减少500亿日元。（详细报道请见右侧）

10月21日

●台湾省微软近日发表将举办"Xbox360校园特种部队"活动。从即日起至11月10日止，只要是热爱Xbox360、具备创意宣传能力，且为10人以上的学生会社团，皆可报名参与。通过评选成为Xbox360校园特种部队就可获得Xbox360主机1台和360游戏5套。

●SCEA于10月18日在旧金山举办的PS3上市宣传活动中，公布了即将于11月17日随PS3同步推出的网络服务与6款网络下载游戏的最新信息。（详细报道请见右侧）



●EA于今日宣布，旗下共有30余款PS3游戏正在开发当中，到明年3月下旬前推出8至10款PS3游戏。（详细报道请见右侧）

特报 日本专讯 PS3操作系统详细发布 专业程度不亚于家用PC

本刊讯　继前不久公布的PS3支持Yellow Dog Linux系统之后，TerraSoft于10月17日再次发表了，该系统的详细应用范围。

由于PS3的处理器性能与内存容量比PS2完善许多，且硬盘为标准配备，无须添购任何硬件即可满足Linux操作系统的需求，加上官方展现出积极支持的态度，因此提供给PS3更强大的作业环境。本次TerraSoft发表，旗下的次世代Linux操作系统Yellow Dog Linuxv 5.0将推出供PS3使用的版本，该操作系统是针对IBM Power架构微处理器所研发，基于Fedora Core5所建立，整合了次世代桌面环境"E17"，能够提供美观且功能强大的操作界面。

PS3版Yellow Dog Linuxv 5.0中将提供以下内容：kernel2.6.16（系统核心）、gcc4.1.1 and glibc2.4（GNU编译器套件）、Cell SDK1.1（Cell软件开发套件）、Open Office.org2.0.2（办公软件包）Fire Fox 1.5.0 and Thunderbird1.5.0（网页浏览器）、Nautilus2.14（档案浏览器），以及各种个人应用程序、开发工具、影音与网络程序等。

特报 美国专讯 SCEA推出6款下载游戏 网络服务采取全开放策略

本刊讯　SCEA于10月18日在旧金山举办的PS3上市宣传活动中，公布了即将于11月17日随PS3同步推出的网络服务与6款网络下载游戏的最新信息。

PS3网络联机平台将随PS3主机同步展开，基本服务免费方式提供，并采取开放平台策略，让游戏厂商能有更多发挥空间来建构各自的网络服务。SCEA同时发表了PS3的线上购物平台"PLAYSTATION Store"，通过这一虚拟商店，玩家将可以下载游戏的试玩版、游戏附加内容，以及休闲小品游戏等。会中同时发表了5款由SCE自家发行的下载游戏，包含先前曾发表过的《浮游生物》在内共计6款。

会中发表的下载游戏包括《细胞保卫战》、《犯罪克星》、《Go!数独2》、《Go!翻转方块2》、《百战小旅鼠2》这5款，预定以低于15美元的价格提供玩家付费下载。

特报 国内专讯 台湾省360激情燃烧 11月举办专项展示会

本刊讯　台湾省微软于10月18日举办"Xbox360哈乐Day"记者会，会中发表年底即将推出的一系列Xbox360软硬件产品，并公布了"X06 Taiwan电玩展"的活动与神秘代言人。

台湾省微软高层表示，今年年底Xbox360在台湾省将累计推出超过100款游戏，其中包括《战争兵器》、《死或生沙滩排球2》与《蓝龙》等知名大作。并同时发表将推出"Xbox360限量超值促销组合"，内含Xbox360主机1套、无线手柄2只与《死或生4》游戏1套，原价15760台币，优惠价13980台币（约合人民币2500元）。此外还发表了一系列Xbox360的新硬件周边产品，包括网络摄像头、无线耳机与无线方向盘等。

继日前的"X06"之后，台湾省也将于11月3至5日迎来"X06 Taiwan 电玩展"，展出25款以上即将推出的360游戏。并请到知名摇滚乐团"五月天"为Xbox360活动代言。



←本次发布的游戏都将推出中文版。

事件 日本专讯 索尼调整今年财务预测 纯利润损失500亿日元

本刊讯　索尼于10月19日发表，由于受到锂电池回收事件、PS3主机的价格与规格调整，以及PSP销售状况不利等状况的影响，公司将向下修正7月所发表的2006会计年度财务预测，利润将大幅减少。

在游戏部门的营业利润方面，受到日本地区PS3价格调降影响减少160亿日元，20GB版加入HDMI端子的规格调整影响而减少140亿日元。另外受PSP主机预估年度生产台数由1200万台调降为900万台的影响，减少300亿日元。总计减少600亿日元的营业利润。

而在电子部门的营业利润方面，除了锂电池回收所减少的510亿日元之外，由于PS3所需半导体原件的生产进行调整，导致生产线运作率下降，因而减少330亿日元。不过由于液晶电视与数码相机等热门产品的销售状况超过预期，因此将增加540亿日元。总计减少300亿日元的营业利润。

在综合各部分的修正之后，2006会计年度财务预测的结果为营业额维持8兆2300亿日元不变，营业利润由1300亿日元减少62%，为500亿日元，纯利润由1300亿日元减少38%，为800亿日元。

软件 日本专讯 口袋新作支持跨平台联动 NDS可作为Wii手柄使用

本刊讯　由POKEMON公司制作，首款登上Wii平台的《口袋妖怪》系列最新作品《口袋妖怪 战斗革命（Pokemon Battle Revolution）》，近日公布了一系列游戏新信息与最新画面。

《口袋妖怪 战斗革命》的类型为3D对战游戏，游戏中将收录包含NDS最新作《口袋妖怪 珍珠/钻石》等系列的众多角色，以及10个不同的竞技场，以3D方式生动呈现口袋妖怪间的激烈战斗。

《口袋妖怪 战斗革命》除了单独游戏之外，还可与NDS版新作"珍珠/钻石"进行连动，让玩家使用"珍珠/钻石"中培育的口袋妖怪来进行战斗，还能以NDS来充当Wii的手柄，通过触控屏幕来进行操作。此外还支持任天堂Wi-Fi联机服务，让玩家可以通过网络与远程玩家进行对战。目前该作预定12月14日推出，定价5800日元（含税）。

特报 美国专讯 EA公布30款PS3游戏名单 明年3月前将推出8到10款

本刊讯　EA于今日宣布，旗下共有30余款PS3游戏正在开发当中，到明年3月下旬前推出8至10款PS3游戏。

EA工作室总裁Paul Lee表示，每款游戏都针对PS3量身定做，以便发挥PS3的硬件机能，并作为EA高画质次世代游戏的跳板。而且这仅仅是个开端。在接下来的几个月甚至几年中，开发团队将会更充分地运用PS3的Cell处理器和蓝光储存媒体容量的优势，创造更华丽且更具深度的游戏。

截至目前为止，EA的PS3知名游戏开发名单包括：第三人称射击游戏《无间特攻》、画面火爆的赛车竞速游戏《Burnout5》、采用尖端游戏引擎Frostbite全新打造的《战地风云 恶名昭彰》、注入嘻哈音乐、文化与品味的《DefJam ICON》、第一人称格斗游戏《暗黑格斗3》、体育游戏《美式足球联盟07》、知名系列新作《荣誉勋章 空降兵》、临场感十足的《NBA街头篮球》，以及体验疾速快感的《极品飞车碳化》等厂商还未公布展出游戏阵容。



主机设计概念上的真正"革命"举措
——岩田聪与Wii开发人员谈主机设计始末

大家好。我是任天堂的岩田。Wii自从开发以来，一直得到许多积极的提案，这对于开发游戏的我们来说是十分必要的。我们希望通过身处开发第一线的员工之口，向大家表达一下Wii的的制作意图、制作的背景和制作者的意见。参加讨论的人包括竹田玄洋（综合开发本部长）、高本纯志（综合开发本部第三小组负责人）、芦田健一郎（开发部设计小组负责人）和盐田兴（综合开发本部第二开发小组负责人）。

岩田■在完成Wii的制作之前，我是这么想的。一般来说，在制作游戏主机的时候，没有人会考虑这样的问题：为什么



Wii是这个样子的机器呢？在制作的时候，是出于什么想法，才把机器定名为"Wii"的呢？首先我们要问一问负责全体统筹开发的竹田先生。问题是"制作这样的机器的感想"。请说一说吧。

竹田■在GC刚发售不久的时候，Wii的开发就已经开始了。我们考虑的问题是，新的机器究竟应该采用什么样的外观呢。当然了，所有的产品设计都是先从技术角度下手的，世界上所有的东西都是这样，不以技术为基础的话就做不出来。所以我们在技术上必须进行初步的规划。半导体的技术在将来会朝什么样的方向进化呢？首先要从碟片和无线控制器方面思考。从业界中的种种预测情况来看，一般的技术人员会首先参照这个标准，然后制作出下一代的机器。但是Wii和一般规划设计的机器不一样，并不是机能的简单意义上的扩张。这就是Wii留给大家的第一印象。

岩田■为什么新主机并不是以前机器在机能方面的延伸呢？

竹田■这是和以前的概念相反的创意。以前的规划，总是以现行主机的能力作为参照，要求"更快的速度"和"更豪华的画面"。因此，开发的新主机都在播放华丽画面的时候显示出设计者的辛劳。但是这些机器并不能使游戏玩家感受到更多更新的创意，从这一点来说，是非常没有效率的。在开发新主机的时候，我们都感受到这一点。

岩田■你们是从什么时候开始感觉到这一点了呢？

竹田■应该是在Wii开发开始1年之后吧。和我们合作开发的公司向我们表达了工作中遇到的困难和苦痛。人们总是追求"更好的东西"，现在几乎是没有临界点的。人们总是得寸进尺，得尺近丈，而后是十丈、百丈、千丈……人的欲求是以几何级数上升的。如果一定要强求这一点的话，最后的结果很难想象是什么样子。当我们感到这一切并不和谐的时候，开发工作已经过去1年了。

岩田■如此说来，我们还是向专门负责Wii技术开发工作的盐田先生来询问一下吧。首先，请向大家介绍一下您担当的工作。

盐田■好的。我所担当的，是Wii机器中半导体元件的开发工作。这些元件的开发，不是由任天堂自己参与，而是由合作公司来协助完成的。

岩田■半导体元件的开发工作，是决定新机器性能的一环。这是一件意义重大的工作。和Wii开发刚开始的时候相比，这里面有什么不一样的地方，请向大家说一说。

盐田■最显著的一点，半导体元件的开发基础，是技术部分。机器外部的机械装置基本上变化却不大。然而，使用新技术的产品，在机械方面存在着比较大的变化。Wii使用的是最先进的半导体技术，但是它的硬件构造与其他的机种也有很大不同。在开发的时候，除了主机的技术含量和以前相比有了很大提高之外，硬件构造也有较大的区别。



岩田■这方面具体的情况是什么样的呢？

盐田■正如刚才竹田先生所说，一般来说，新的半导体技术偏重于表现能力和画面华丽程度。也就是说，对CPU的演算能力要求较高。这样一来，主机使用的电力增加，芯片使用增多，机器的体积的功率都会上升。人们总是会这样想，所以忽视了游戏制作的另外一条道路：在同等的技术下，追求芯片的小型化和功率的降低，这就是Wii的制作概念。机器的消费电力被尽可能地降低，芯片变小之后，机器本体的体积也会变小。因为机器的功率降低，所以电源可以长时间地接续，机器保持睡眠状态。这样的机器同样应用了尖端技术，但是开发的概念与其他的机器存在着很大的差异。

岩田■一般来说，没有哪个技术人员会嫌机器的性能太高的。在开发的时候，针对Wii的方向性，很多人都认为应提高机器的表现能力。在决定机器规格这一点的时候，技术人员没有什么不放心的吗？



↑在E3上，玩家们对Wii的创新性感到十分新奇。

盐田■我们当然不是完全放心了。实际上，我们感到相当的不安。要修改原来规划中的机器规格，需要相当多的勇气。尤其是人们问'这台机器究竟能做些什么"的时候，我们心里是很不塌实的。机器本身的消费电力虽然小，但是在开发早期，机器的功率是没有这么低的。另外，机器的游戏究竟应该朝哪个方向设计也不明确，所以我们的内心并不安稳。但是，我们所确信的是，这台机器"每天会玩到新的东西"，有了这个设计概念，我们设计的机器就是可以24小时通电的。

岩田■Wii被设计成这样的机器，在开发的时候经历了比较大的转折，我对这件事还是有印象的。

盐田■是啊。电力消费的降低是很难做的。由于采用了最新的半导体技术，所以能够做到这一点。另外，综合以前开发Game Cube的经验，我们对半导体进行了精简，最后减少到原来的1/4到1/3的样子。最后的结果是振奋人心的，仅是开发数据已经使很多人震惊了。这时候我们瞬间感觉到任天堂作为硬件商，确实具有独立开发的能力。一般来说，在制作新机器的时候，人们总是在问："这个CPU是几倍速的？存储媒体多大？多边形有多少倍？"而在讨论的时候，任天堂则会针锋相对地提问："这台机器的耗电大约是以前的几分之一？"

岩田■为什么会这样提问呢？

盐田■实际上，任天堂一直是以"求新求变"作为自己的目标的。除了用这个标准要求自己之外，也拿来向其他的公司做出相关的要求。因此和我们合作的公司也经常提出一些新的创意。在这样的大环境里，Wii这种"不制作普通的游戏"的机器才会出现。

竹田■那是当然的。机器的性能是次要的吗？其实不是这样。所谓的"低表现、低耗电"，那是谁都做得到的。而"高表现、高耗电"则是别人制造新主机时追求的。我们要做到的是"低耗电、高表现"。这才是技术与主机性能的完美结合。我们的目标，和以前的机器开发概念是不同的。这就像赛车一样，大家排成一条直线一起并肩前进是不现实的，追求速度的一方，往往能够引起世界的注目，而速度的追求则以发动机的性能而决定。但是，并不是所有的汽车都是拿去参加F1比赛的。

盐田■综合型汽车对环境的适应能力可以产生新的价值，Wii就是这样一辆汽车。我们的意思不是"在技术方面降低标准"，而是避免让技术成为阻碍的包袱。

竹田■用最新的技术，向以前没有探索的方向发展，追求最高的性能。这样做的确很难，很复杂，需要投入相当多的人力物力。Wii的系统，比Gamecube和N64都要复杂很多。但是，Wii具有和GameCube的互换性，虽然有新的目标，但是过去的机能依然保留。开发游戏不是一件简单的事情，我们自信地提出自己的方案，终于制成了充满新的魅力的机器。





10月23日

●SCEWWS总裁菲尔·哈里森日前透露，将于PS3网络服务中提供PS游戏的下载，让玩家可以重温PS的众多经典名作。（详细报道请见右侧）

●SCEJ发表将于10月28、29日推出PSP动作益智游戏《乐克乐克》万圣节特别关卡的下载。本次SCEJ预定于秋叶原娱乐祭现场举办关卡，该关卡采用红与黑为主体的配色，四处可见墓碑十字架与代表万圣节的南瓜头，呈现出鬼气森森却逗趣可爱的独特风格。





●近期有很多玩家发现《口袋妖怪 钻石/珍珠》中存在致命BUG。对此，任天堂在日前发布了紧急通知，告知大家如何避免BUG的产生，并开始提供修复服务。（详细报道请见右侧）

10月24日

●SEGA发表，预定11月下旬推出的NDS时尚舞蹈动作游戏《时尚魔女拉芙&贝莉DS收藏集》，将同步推出与特制NDS Lite主机同捆的限定版。（详细报道请见右侧）

●根据日本网站的报道，PS3主机内建的网络浏览器将支持简、繁体中文编码，与目前PSP所提供的浏览器一样，可用来浏览中文网站。（详细报道请见右侧）





↑恐怕没有人对这两款游戏感到陌生。

●CAPCOM发表将推出游戏与攻略本同捆包装的"CAPCOM Game Book"系列产品。首批于10月24日推出，定价2625日元（含税）。为PS版《吞食天地II 赤壁之战》与《出击飞龙》两款作品，可谓将怀旧进行到底。

●BANDAI NAMCO于10月23日在第2届"digital TIFF座谈会"上，通过高分辨率网络影音传输实验，以实况转播方式展示了分处四地的《山脊赛车7》对战画面。（详细报道请见右侧）

10月26日



●日前UbiSoft公布了一款对应Wii的方向盘设备，该方向盘将会与Wii版竞速游戏《GT Pro Series》同步推出。该方向盘只是一个中间镂空可以放Wii手柄的塑胶盘子。没有支架也无法实现力回馈功能，仅为提供玩家开车时的手感。

●据国外网站的消息，PS3游戏将通过预先安装部分游戏资料到硬盘上的方式，来加速游戏的读取速度。（详细报道请见右侧）

●近日网络上出现传言，称清华同方公司已经取得了Xbox360的国内代理权，并将在不久之后推出行货主机。但经过我们与官方沟通后得到的消息是，以上传言俱不属实。虽然微软方面一直在和中国政府交涉此类问题，但进展缓慢，起码在一年之内行货主机不会出现在中国大陆的游戏市场。

硬件 日本专讯 SEGA发表NDSL限定版主机 NDS也能移植大型街机游戏





本刊讯 SEGA发表，预定11月下旬推出的NDS时尚舞蹈动作游戏《时尚魔女拉芙&贝莉DS收藏集》，将同步推出与特制NDS Lite主机同捆的限定版。

《时尚魔女拉芙&贝莉》原本是款街机卡片游戏，游戏中玩家将通过卡片阅读机来使用包括发型、服装、饰品等各种时尚装扮卡片，替自己的角色进行装扮，并与对手竞争时尚装扮与舞蹈技巧。本次预定推出的NDS版还加入了众多原创要素，并将同捆附属NDS主机专用的卡片阅读机，让玩家可以在这上面使用街机版的卡片，此外也将附赠NDS的原创卡片。而本次将推出与特制NDSL同捆的限定版包装中将包含游戏软件、专用卡片阅读机、特制贵族粉红配色NDS Lite主机、音乐CD与原创卡片10张。

该作预定11月22日推出，一般版定价6090日元（含税），与特制NDS Lite主机同捆的限定版定价23730日元（含税）。

特报 国外专讯 PS3通过硬盘提升读取速度 20GB版主机明显捉襟见肘



本刊讯 根据来自国外游戏网站的消息，PS3游戏将通过预先安装部分游戏资料到硬盘上的方式，来加速游戏的读取速度，目前已知《源氏 神威奏乱》与《机动战士高达 交叉火力》都可能支持此功能。

PS3主机所配备的2倍速BD蓝光光盘，其传输速度为72Mbps，比Xbox360所采用的12倍速DVD光驱的53～132Mbps来得低，不过由于所有PS3主机都配备有硬盘，因此游戏将利用此特性来改善读取速度。目前已知《源氏 神威奏乱》安装过程需时3分钟，耗费4GB储存空间，安装后可让游戏的过场读取由原本的15秒缩短为4秒钟。

不过如果每款PS3游戏都支持硬盘安装，且都需要4GB硬盘储存空间的话，那么20GB版最多只能应付不到5款游戏。一次玩比较多款游戏的玩家，可能就必须考虑选购60GB款式，或者是多花点工夫来管理安装档案，将储存空间保留给当下最常玩的游戏。

事件 日本专讯 《山脊7》参与最新通讯实验 未来可进行超高分辨率对战

本刊讯 由BANDAI NAMCO制作的PS3竞速赛车游戏《山脊赛车7》，于10月23日参与了数字剧院实验推进协议会所举办的第2届"digital TIFF座谈会"的高分辨率网络影音传输实验，以实况转播方式来展示分处四地的高分辨率游戏对战画面。

本次的实验是通过由好莱坞主要影商所主导的"数字剧院系统"来进行，该技术是针对电影与剧院的数字化所研发，规范了分辨率2048×1080每秒24/48张画面的"2K"与分辨率4098×2160每秒24张画面的"4K"两种规格，采用36bit的色彩格式，以JPEG2000压缩，音效部分则采用最多16声道24bit48/96KHz的非压缩格式，并具备强大的加密保护管理机制。

这次实验是以PS3《山脊赛车7》的网络对战模式来进行，分处于四地的PS3通过网络进行对战，并将对战的4个1080p游戏画面实时传输到位于三田的庆应义塾大学DMC，结合成单一的4K规格画面，再以高达400Mbps的流量实时广播到10个不同的地点播映。

网络 日本专讯 SCE公布PS3向下兼容新模式 大部分PS游戏提供网络下载

本刊讯 SCE全球工作室（WWS）总裁菲尔·哈里森在日前的PS3上市前宣传活动"Gamer's Day"中透露，将于PS3网络服务中提供PS游戏的下载，让玩家可以重温PS的众多经典名作。

SCE计划将所有PS的游戏都提供下载，不过由于部分游戏当初在开发时并没有考虑到网络下载，因此可能会因为缺少授权而无法提供。PS下载游戏一开始只能在PSP上执行，不过后续将会开放让PS3也能执行，玩家只要下载1次，就可以同时在PSP与PS3上进行游戏。PS3的PS下载游戏执行功能预定于今年内提供，至于实体的PS与PS2游戏光盘执行，则是原本就具备的标准功能。

另外，根据Gamer's Day中所发表的资料表示，包括PS下载游戏与PS3专属下载游戏在内的所有付费下载内容，都可以提供最多5次的下载，下载的记录是以玩家帐号为依据来管理，因此当玩家在别的PS3上游戏时，也可以使用自己的玩家帐号登入，并于该主机上再次下载自己曾购买过的内容。

特报 日本专讯 口袋妖怪新作出现致命BUG 任天堂官方公布修复方法

本刊讯 近期有很多玩家发现《口袋妖怪 钻石/珍珠》中存在致命BUG。对此，任天堂在日前发布了紧急通知，告知大家如何避免BUG的产生，并开始提供修复服务。

该游戏中存在的BUG就是会发生主角进入墙壁而无法走出的问题。第一种情况是：从口袋妖怪联盟（**ポケモンリーグ**）的2楼进入**ユニオンルーム**后，退出，并来到口袋妖怪中心（**ポケモンセンター**）的2楼，就会进入墙壁。第二种是：在口袋妖怪联盟四天王的房间入口处，面向自动门使用口袋妖怪的特技冲浪（**なみのり**）就会进入墙壁而无法出来。

解决第一种状况的方法是：来到绿城（**ヨスガシティ**），进入城内的上方的选美大赛（**コンテスト**）会场。与里面最左边的接待小姐对话。当被问及是否参加"**スーパーコンテスト**"通信时，选择第三个选项"**やめる**"。然后保存记录即可。对付第二种情况比较简单，只要别在门前使用冲浪技能就行。另外，如果在墙壁中记录的话，将会成为死档，任天堂也为此提供了专门的修复服务。

特报 日本专讯 PS3借鉴PSP成功经验 网络浏览支持中文编码

本刊讯 根据日本网站的报道，PS3主机内建的网络浏览器将支持简、繁体中文编码，与目前PSP所提供的浏览器一样，可用来浏览中文网站。



↑软键盘支持的输入很有限。

PS3系统将内建网络浏览器，可支持全球信息网（WWW）的网页浏览，该浏览器支持JavaScript、Cookie、Flash等标准，以及1080p（1920×1080）高分辨率输出，最多可以开启6个分页。PS3的网络浏览器具备多国语言支持能力，支持的语言编码包括日文、韩文、简体中文、繁体中文、西欧语系与Unicode等等，因此将可支持简、繁体中文网页的浏览。在文字输入部分，则是采用与PSP类似的软键盘，也可以支持USB键盘鼠标的输入与操作，不过目前尚不确认是否支持中文输入。



↑用PS3也可以看中文网站。

SCEA于日前所举办的Gamer's Day活动中，也展示了以PS3浏览器连上YouTube网站观看影片的操作。通过该操作显示，其浏览器将可支持目前最热门的YouTube影片播放，其余多媒体支持功能仍有待后续公布。

业界的声音

——来自于游戏界的重要言论

"PLAYSTATION TV" 被放置在游戏店头供各位玩家体验。为了体现PS3的高精细画面，而专门配备了HD显示器和宽带网络。在10月底设置在各店的"PLAYSTATION TV"能够提供包括游戏体验版、PS3宣传影像、写真照片等



资料，这些文件将被存储在硬盘中。写真阅览的时候还播放背景音乐，而宣传游戏目前有DEVIL MAY CRY 4 TRIAL Version (CAPCOM提供)、Power Smash 3 体验版 (SEGA提供)、GRAN TURISMO HD 体验版 (SCEJ提供)、RIDGE RACER 7 体验版 (BANDAI MANCO提供)，一共四部作品。——SCE在PS3发售之前，已经在各地游戏店中设置体验版游戏台，搭载的高精显示器体现了PS3的强大机能。

"DS的「両利きのススメ」的设计概念，是让人们使用自己平时不常用的手，进行训练的游戏。"惯用右手者锻炼左手和右脑，惯用左手的人锻炼右手和左脑。该软件的目的是使人们的手脑活性化。一般来说，惯用右手的人左脑能力（理论、思考）比较比较突出，而惯用左手的人突出的则是右脑能力（知觉、感性）。能够够左右脑并用的人，综合处理能力比较强。无论男女老幼，只要通过动手就可以实现脑的锻炼。如果大家对自己大脑协调锻炼感兴趣的话，应该试试这个游戏。"——TAITO开发的《左右手锻炼》是一款专门让人锻炼自己不常用的手的游戏，属于脑力游戏的一种。

"VF5的多边形预算是VF4的3倍。VF4的时候每个角色平均用了12000的多边形。而VF5增加到每人4万个多边形。关于背景方面，VF4大体上用了5万个（多边形）左右，VF5大致上是10万～30万的样子，根据不同的场地，差距较大。"——VF5的开发人员谈该游戏的多边形数量。这个游戏的移植工作得到多方关注。

"本商品是PlayStation用游戏与游戏攻略本同捆的版本。能够按照攻略的指导去玩怀旧的游戏，不但核心玩家会乐此不疲，而且新玩家们也会很愉快地游戏。《吞食天地2 赤壁之战》于1996年3月在PlayStation上发售，玩家使用关羽、赵云等，名将在战场上展开一骑当千的战斗，在当年拥有绝大的人气。"——CAPCOM将《吞食天地2》（亚洲版为《三国志2》）与攻略书一起搭配销售，售价2625日元。这又一次向大家证明，经典的魅力是永存的。

"欧洲是世界足球的主场。世界上顶尖的足球高手在这里拼搏，实现自己的梦想。Liga Espanola、Serie A、Eredvisie……这些联盟球赛使无数球迷为之疯狂不已。此次的WE J联盟将携手欧洲杯各大俱乐部队，使玩家们体会到真正足球的魅力。"——今年年末发售的《J联盟胜利十一人》追加了西班牙、意大利与荷兰的俱乐部强队，使这款原亚洲版的WE实现了质的飞跃。

"我以前是政府工作人员，现在我是恐怖分子。我以前专门破坏这些暴徒的组织，现在我是他们的一员。我曾经接受并执行上级的指令，现在我要杀死他们。我，成了一名双重间谍。"——Sam Fisher在新的《分裂细胞》中扮演潜入敌人内部的角色，成为新的焦点人物。

"我看了之后感觉不适。但是这游戏简直让人无法相信，真是不可能的画面。我要玩XBOX360的话就一定会选择这个游戏。为什么？以前我在PC上玩了





不少这样的游戏，但是我觉得，这部游戏比它们都要高出一大截。"——即将在11月12日发售的《战争兵器》在洛杉矶举行了新的宣传工作，整个气氛压抑沉重，血腥的画面此起彼伏。但是与会的玩家们却是"痛并快乐着"。

"危机感？现在应该是SCE的危机感很严重才对。即使这次PS3降了价，也仍然比简装版的XBOX 360高出2万日元。我们现在没有任何危机感可言。而且现在听说PS3在日本首批出货只有10万台的样子，而我们的XBOX360今年年底的全球出货量将达到1000万台。这对于我们来说，是很大的优势。"——微软XBOX360事业负责人皮特·摩尔在回应记者关于"PS3价格下调了10000日元，您对此有没有危机感"的问题时，以非常乐观地态度做出回答。他认为PS3的降价不会给360在西方热销造成什么影响。

"ようこそ、ゾンビ地狱（パラダイス）へ。欢迎来到丧尸的地狱。"——日版《勇闯尸城》在发售时的宣传语，但是"地狱"的上面却注着"パラダイス"的片假名。（外来语，"天堂的乐园、伊甸园"之意）

"口袋妖怪流行所造成的社会现象是必然的事情。它的人气这些年来一直长盛不衰，使许多人为之震惊不已。差不多每家店都是游戏一开卖，就被玩家们一抢而空。所以预定的话还是比较明智的选择。而我呢，为了拿到限定版的主机和游戏，整整排了5个小时的队！"——《口袋妖怪》每次发售，都会发生这样的情况，fans的力量是无穷的。

"这不是只让你流泪，而是让你为之痛哭的故事。"——《龙如2》的脚本演出担当人横山昌义对人们的保证。

"PS3的Global Map System的构建花费了制作人员极多的心血和时间。但是有了这个系统，原先需要耗费更多资源和时间的工作，现在可以很方便地提供给制作人们。这样的系统，使用起来就像（哆啦A梦的）'哪儿都能去的门'一样简单。"——SCE社长久多良木健



向外界公布PS3开发界面的时候，对PS3的网络功能充满信心。

"'我们真正要与之作战的敌人，是玩家们的漠不关心。'岩田社长的这番话给我留下的印象最深刻。"

"游戏机能够做成现在这样，在我看来真得如同梦中的景象一样。"

"这个价格（25000日元以下）让许多玩游戏的人感觉很便宜。不过，那些从NDS开始玩的人会做何感想呢？"

"一边说Wii将大批量生产，另外一方面NDS仍然缺货。这两件事情我究竟应该相信哪一边呢？"——任天堂的Wii Preview发布会之后，一些玩家对此的看法。

"《最终幻想》系列的移植计划，现在终于达到了最高潮的时刻。《最终幻想5》已经于10月12日发售，紧接着的是《最终幻想6》将在11月30日登场。"——GBA版《最终幻想》的一直工作将在今年年底彻底完成，玩家们在掌机上玩到FF系列前6部作品的梦想终于达成。

"能够沉浸在这样一部作品里，是十分快乐的事情。"

"就是为了它，我才准备购买XBOX360这台主机的！现在离游戏和同捆主机发售只有一个月的时间了，我现在很期待。"——《蓝龙》在TGS上吸引了众多RPG玩家，很多人对这款游戏抱有信心。这也说明软件对玩家们的影响是最重要的，一台优秀的主机必须有优秀的软件支持。



"所谓的Core System，是指XBOX360的核心部分，由主机本体（不含硬盘）、有线手柄、电源和视频线组成。价格比现在贩卖的标准版要低不少。有动手能力的玩家们完全可以充分发挥自己的DIY精神，将这台主机改造成为自己心目中最优秀的机器。"——XBOX360的核心版本（简装版）在日本发售之前，负责微软日本事业的泉水敬对媒体表示，微软开发核心版机器的目的是为了让玩家以此为基础进行更有创造性的改造。XBOX360是目前硬件规格最开放的主机，而这种设计概念也使人感觉游戏机会朝PC的方向发展。TV游戏与PC游戏"分家"20多年之后，又微妙地出现了"分久必合"的态势。



最期待TOP15

2006年第22期（统计时间2006年10月12日－10月24日）本期截至统计日期共收到有效选票983张

本期上榜的两款游戏分别是《生化危机5》和NDS版的《最终幻想12·亡灵之翼》。CAPCOM经历了最近CLOVER STUDIO的解散和数名精英开发人员的出走之后，这款令人期待的生化最新作未来的走向实在是非常引人关注。

1位 最终幻想13

■PS3 ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■发售日未定 ■价格未定



制作人北濑佳范表示，最终幻想系列自从4代开始就引入了ATB系统，在该系统下时间会自动流逝，战斗中即使玩家不做任何行动敌人也不会停止攻击，ATB系统的引入使得FF的战斗紧凑感大幅上升。在本作的战斗系统中将同时融入了时间和3D空间的概念。

前回1位，本次计票539。

2位 战神2

■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2007年2月 ■价格未定



本作中新增了不少敌人，例如有一种不死系的骷髅怪物，玩家刚开始将其干掉后它会变成许多碎骨散落在地上，不过等一会之后这些碎骨就会再次自动拼凑起来。对付这种敌人，目前所知的方法是需要将其杀死数次才行，不知道会不会提供其他的快捷方法。

前回2位，本次计票507。

3位 圣剑传说4

■PS2 ■SQUARE·ENIX ■动作角色扮演 ■2006.12.21 ■7140日元



游戏的背景为砂、水、绿、火、冰五大国并立的法戴尔大陆以及漂浮于海之彼端的美丽岛屿伊尔岬，岛上矗立着被视为生命之源的玛纳之树，大陆上的居民将伊尔岬岛视为有圣兽守护的禁地。主角是伊尔岬岛树之村的少年艾迪与青梅竹马的大树之巫女莉琪亚。

前回4位，本次计票473。

4位 超级机器人大战OG

■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.1.25 ■7329日元



新角色**ロア**，他比赛巴斯塔更古老，是接近于原创角色的元祖的存在。其最初是在SFC上的“**ザ グレイトバトルⅣ**”里驾驶爱机**コンパチブルカイザ**登场，本作中也是如此。这次的机体被重新设计过了，更加好看。

前回3位，本次计票452。

5位 合金装备 索利德4·爱国者之铳

■PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■2007年预定 ■价格未定



在MGS3中就已经引入了“迷彩伪装系统”，不过当时所采用的是让Snake根据不同的环境更换数套不同花纹和颜色的隐蔽战斗服来伪装。在本作中则采用了自动开启的一体“章鱼迷彩”技术，这种迷彩会根据外部环境自动进行模拟，不需玩家手动换装了。

前回5位，本次计票417。

6位 宿命传说

■PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■2006.11.22 ■7240日元



本作的主题歌是由DEEN演唱的“梦であるように”，与PS版原作的主题歌相同。而且配音也由原班人马重新诠释，相信会给喜欢它的朋友带来新的惊喜。**前回8位，本次计票394。**

7位 恶魔猎人4

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定



和但丁一样，这次的主角尼禄也是以手枪和大剑作为武器，不同的是，尼禄使用的是一把刻有青色花纹的左轮手枪，而不是像但丁那样用的双枪。 **前回6位，本次计票376。**

8位 龙如2

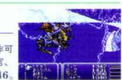
■PS2 ■SEGA ■动作冒险 ■2006.12.7 ■7140日元



《龙如2》的时间背景定在了前作一年以后，游戏的舞台改为了神室町和大阪。游戏中可以进行游戏玩的店铺将比前作大幅增加，支线剧情将在100个以上。**前回11位，本次计票357。**

9位 最终幻想6

■GBA ■微软 ■第一人称射击 ■2007年 ■价格未定



从GBA“FF移植三连发”已经发售的前两作情况来看，本作可能也会是基本完全移植原来的SFC原作，然后加入新的迷宫、职业以及做出少许的改动。 **前回12位，本次计票346。**

10位 赛尔达传说·黎明公主

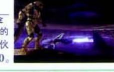
■WII ■任天堂 ■动作角色扮演 ■2006.12.2 ■6800日元



本作中林克将改为左手盾右手剑，和之前的设定正好相反，据说这是任天堂考虑到大部分玩家习惯用右手以及Wii控制方式而做出的一小小改变。 **前回7位，本次计票338。**

11位 光环3

■XBOX360 ■微软 ■第一人称射击 ■2007年 ■价格未定



最近有消息表示光环的同名电影制作过程出现了变故，原本的合作者FOX和UNIVERSE的退出，微软不得不另寻新的合作伙伴，不知会否影响到进度。 **前回9位，本次计票320。**

12位 生化危机5

■XBOX360 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定



制作人竹内承认有关《生化危机5》创作的灵感来自于美国于2001年拍摄的一部电影《黑鹰坠落》，这次的主要游戏系统方面仍将沿袭4代的设定。 **新上榜，本次计票287。**

13位 最终幻想12·亡灵之翼

■PS3 ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2007年预定 ■价格未定



NDS版《最终幻想12·亡灵之翼》沿用了PS2版《最终幻想12》的世界观，讲述的是获得自由之翼的主人公梵和潘妮罗为中心展开的新的冒险故事。 **新上榜，本次计票253。**

14位 光明力量EXA

■PS2 ■SEGA ■角色扮演 ■2006年冬 ■价格未定



本作的故事设定中人类与魔族原本相安无事，但随着拥有掌握世界力量神秘圣剑“Shinning Force”的出现，为了争夺圣剑，人类与魔族因此展开了连年战斗。 **前回15位，本次计票233。**

15位 逆转裁判4

■NDS ■CAPCOM ■法庭冒险 ■2007年春 ■价格未定



在主角王泥喜的第一次辩护中，作为其老师的牙琉雾人会为其讲解一些注意事项，其实就是给玩家介绍游戏的基本操作技巧，这是系列的惯有设定。 **前回14位，本次计票219。**

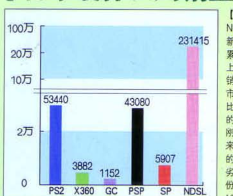
【榜评】据著名调查公司NPD的最新调查结果表明，北美游戏市场九月份的销售额与去年同期相比增长了38%。去年九月份的北美游戏市场销售额为5.63亿美元，今年九月份的销售额总上涨到了7.77亿美元。硬件销售方面的上升更加明显，九月份的北美市场硬件销售额为2.44亿美元，上升了71%。促使硬件销量提升的最主要的原因还是NDSL的热销，九月份的销量超过了40万份，这也使得NDS在美国的总销量达到了630万台，比PSP在美国总620万台的销量稍稍多出了一点。软件销售方面，九月份销售额为4.46亿美元，与去年同期3.47亿美元的相比上升了21%，周边方面的销量则是8800万美元，同比上升了21%。最近开始，又将陆续有不少好游戏开始发售了，北斗目前将主要精力放在了GBA版的FF5上，这次新增的四项职业出现时间太过靠后，对本作最经典的职业＋能力搭配战法研究影响很小。

最流行TOP15

本期上榜的游戏是PS2上的《龙珠Z爆发！NEO》，而且一上榜就取得了挺不错的成绩。“龙珠”在全世界范围内一直就有着极为广泛的支持者和高人气，特别是最近几年在欧美似乎有风云再起之势，在我国也是和许多玩家一起成长的经典作品，所以这类题材的游戏往往很容易引起大家的共鸣和喜爱。因为统计周期的问题，GBA上的复刻版《最终幻想5》已经被撤下期待榜，本期杂志有攻略，相信这段时间会有不少掌机玩家会沉迷其中的，喜欢它的朋友记得要投票支持哦。

排名	游戏	计票
1	最终幻想12 ■PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元	计票:543
2	实况世界足球·胜利十一人10 ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7140日元	计票:509
3	生化危机4 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:475
4	新·鬼武者 梦之黎明 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.1.26 ■7329日元	计票:451
5	恶魔城·黑暗的诅咒 ■PS2 ■KONAMI ■动作冒险 ■2005.11.24 ■7329日元	计票:428
6	王国之心2 ■PS2 ■SQUARE · ENIX ■动作角色扮演 ■2005.12.22 ■7140日元	计票:399
7	战国BASARA2 ■PS2 ■CAPCOM ■动作过关 ■2006.7.27 ■7329日元	计票:367
8	龙珠Z爆发!NEO ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2005.8.4 ■7329日元	计票:354
9	北欧战神传2·希尔梅里亚 ■PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.6.22 ■8190日元	计票:340
10	实况世界足球·胜利十一人9 ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2005.8.4 ■7329日元	计票:337
11	口袋妖怪·钻石/珍珠 ■NDS ■任天堂 ■角色扮演 ■2006.9.28 ■4800日元	计票:318
12	梦幻之星·宇宙 ■PS2 ■SEGA ■网络角色扮演 ■2006.8.31 ■7140日元	计票:296
13	最终幻想3 ■NDS ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.8.24 ■5980日元	计票:279
14	战国无双2 ■PS2 ■KOEI ■战略动作 ■2006.2.24 ■7140日元	计票:259
15	异度传说3 ■PS2 ■BANDAI-NAMCO ■角色扮演 ■2006.7.6 ■7140日元	计票:225

【日本硬件双周销量统计】



【榜评】与上期相比，这期NDSL的销量稍微有所下降，据最新统计结果表示，NDSL在日本的累计销量已经达到了500万份，加上之前NDS在日本650万份的累计销量，可以说任天堂在日本掌机市场的新一代战争中已经取得了比较明显的优势。相应的，索尼的掌机PSP在日本累计销量也刚刚突破了400万份，对一款新掌机来说，这个成绩已经是相当不错的了，虽然与NDSL相比仍然处于劣势，但仍然占据了不错的市场份额。（本期统计时间：2006.10.2—2006.10.15）

美国家用机游戏月间排行榜

AMERICAN GAME SALES RANKING 2006.9.1—2006.9.30

排名	机种	游戏	厂商	发售日	类型	价格
1位	PS2	美式橄榄球大联盟07	EA	2006.8.22	体育竞技	49.99美元
2位	X360	圣徒的争斗	THQ	2006.8.29	动作冒险	59.99美元
3位	PS2	乐高星球大战II	LucasArts	2006.9.12	动作冒险	39.99美元
4位	NDS	口袋妖怪迷宫·青之救助队	任天堂	2006.9.18	角色扮演	29.99美元
5位	X360	美式橄榄球大联盟07	EA	2006.8.22	体育竞技	59.99美元
6位	NDS	口袋妖怪迷宫·红之救助队	任天堂	2006.9.18	角色扮演	29.99美元
7位	NGC	乐高星球大战II	LucasArts	2006.9.12	动作冒险	39.99美元
8位	XBOX	美式橄榄球大联盟07	EA	2006.8.22	体育竞技	49.99美元
9位	NDS	星际火狐·命令	任天堂	2006.8.28	飞行射击	29.99美元
10位	NDS	新超级马里奥兄弟	任天堂	2006.5.15	动作游戏	39.99美元

【榜评】上个月取得很好销量和排名的“美式橄榄球大联盟07”这次继续在北美游戏排行榜中保持优秀的成绩。九月份该作在各平台上的总销量为1176672，加上上个月170万份的销量，总销量已经快要接近30万份了。而LucasArts的《乐高星球大战》最新作的表现也不错，发售以来各平台的总销量也有将近90万份。任天堂的“口袋妖怪迷宫”美版发售后成绩不错，两个版本为任天堂赚了不少银子，相信钻石珍珠美版发售后会更加夸张。



↑《圣徒的争斗》360版目前销量为45.5万份，而且本作还有推出手机版本。

日本家用机软件两周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2006.10.2—2006.10.15

排名	机种	游戏	厂商	类型	发售日	价格	销量
1位	NDS	口袋妖怪·钻石	任天堂	角色扮演	2006.9.28	4800日元	417658
2位	PS2	龙珠Z 爆发！NEO	BANDAI NAMECO GAMES	动作格斗	2006.10.5	7140日元	334854
3位	NDS	口袋妖怪·珍珠	任天堂	角色扮演	2006.9.28	4800日元	331526
4位	GBA	最终幻想5	SQUARE · ENIX	角色扮演	2006.10.12	5040日元	126088
5位	NDS	新超级马里奥兄弟	任天堂	动作游戏	2006.5.25	4800日元	81530
6位	NDS	汉检DS	任天堂	其他	2006.9.28	3990日元	76175
7位	PSP	高达 激斗！	BANDAI NAMCO GAMES	动作射击	2006.10.5	5040日元	67656
8位	PS2	大众网球	SCE	体育竞技	2006.9.14	4800日元	56117
9位	NDS	更锻炼大脑的DS训练	任天堂	益智游戏	2005.12.29	2800日元	52882
10位	NDS	最终幻想3	SQUARE · ENIX	角色扮演	2006.8.24	5980日元	51932

【榜评】任天堂的《口袋妖怪·钻石/珍珠》继续在销量榜上保持良好的势头，不过本期的第2名并不是“珍珠”，而是龙珠爆发最新作“NEO”，后者以微弱优势领先“珍珠”。说到这里，真是不得不佩服龙珠的魅力以及BANDAI在制作动画改编游戏方面愈见精进的功力，单是Z系列和NEO系列，龙珠就已经为其赚到了无数的银子。FF5在GBA上的复刻版单周销量12.6万份，这个成绩也还算不错。





□文/ 荇菜

2006年，从CAPCOM公司的董事会议上传来了一条令人震惊的消息：CAPCOM决定解散自己旗下的全资游戏开发子公司Clover Studio，原Clover Studio的成员除已经离职的之外，将并入CAPCOM的其它游戏研发部门之中。具体的财务结算将于本财政年度内，也就是2007年3月底之前完成。在CAPCOM官方网站对此事的说明之中，表示"Clover Studio在开发具有独创性的家用机游戏软件等方面取得了一定的成效，但是为了集中资源，对于某些特定的项目进行更有效率的开发工作，因此决定解散Clover Studio"。CAPCOM还预计这将带来将近4亿日元的损失。此时，距离Clover Stuid


↑这样的景象以后可能再也不会重现。

正式成立仅仅过去了两年的时间。

消息传来，虽然有些出乎玩家们的意料之外，但仔细想起来却又完全是在情理之中。Clover Studio成立于2004年7月1日，投入资金为9千万日元，它集中了CAPCOM乃至整个日本游戏界最天才的制作人。其中包括"《生化危机》之父"三上真司、以《恶魔猎人》和《幻侠乔伊》等系列而知名的鬼才神谷英树，以及开发出《铁骑》等作品的稻叶敦志，等等。在两年多的时间之内，他们推出的游戏包括《幻侠乔伊》系列在各个主机平台上的作品以及PS2平台上的《大神》和最近的《上帝之手》。这些作品大都获得了广大媒体以及玩家的好评，被称为极具创意灵感的作品。其中以日本神话为背景，采用水墨风格卡通渲染方式制作的《大神》更获得了诸多奖项。与此同时一个尴尬的事实是，这些作品尽管取得了极佳的口碑，但是在销售市场上却没有相应的表现，堪称叫好不叫座的典型。耗费数年时间，由神谷英树和稻叶敦志全力打造的大神却只取得了区区十几万份的销量，实在是让人唏嘘不已，不由得感叹商业领域的残酷。与之对应的，是CAPCOM近年来在财政方面所遭遇到的困境。在2003年，根据官方公布的数据，CAPCOM一共有高达1.63亿美元的赤字，并且取消了18个游戏的开发计划。今年第一季度，虽然取得了7百万美元的盈利，但相对巨额亏损来说仍然是杯水车薪。今年的早些时候，CAPCOM还关闭了其位于欧洲的第八开发部（代表作品为《马克西莫》系列等），在这样的一个环境之下，在"盈利"方面鲜有成绩的Clover Studio解散，也就只是一个时间问题了。

Clover Studio的解散，对于喜爱他们游戏的玩家来说，是一则噩耗，对于CAPCOM来说也是一种无奈之举。Clover Stuido以及它的前身，CAPCOM第四开发部在这些年中的沉浮，折射出了进入PS时代以来CAPCOM所走过的历程。今天就让我们来重新审视一下这段历史吧。

七年光辉今何在 只余经典存人心


↑辻本宪三的经营理念非常值得探讨。

众所周知，Clover Studio是以原CAPCOM第四开发部的成员作为核心而成立的。无论是人员构成还是游戏制作理念，Clover Studio都与第四开发部一脉相承。其实，从2004年第四开发部从CAPCOM本社独立出来并且成立Clover Studio的那一刻起，他们最终黯然落幕的命运似乎就已经显现出了一些端倪。而再往上回溯到7年前的1999年10月第四开发部成立的那一天起，这一切也许就已被注定了。

1994年是CAPCOM第一个辉煌时代的终结。之前风靡全球，为CAPCOM带来了巨大利润的《街头霸王2》已经开始呈现下滑的势头。同时随着家用主机的更新换代，街机业开始走向衰退。由于技术等方面的原因，CAPCOM众多街机在家用机平台上的移植版本几乎无一例外地以彻底失败告终。95年6月CAPCOM推出的街机新基板CPS2虽然技术水准有了很大的提高，但是配合其上市的重量级首发软件《街头霸王Zero》却因为准备不足，仓促上阵，而在玩家之中毁誉参半。就在这危急存亡的关头，CAPCOM悄然发布了一款对应PS主机平台的3D动作冒险游戏《生化危机》。当时担软件开发事务最高主管的冈本吉起大胆起用了三上真司等新锐，开发出了这个划时代的游戏。《生化危机》发售后取得令所有人都意想不到的销售佳绩，成为PS平台上第一个突破百万销量的原创作品。接下来《生化危机2》和《恐龙危机》等作品均大卖，令CAPCOM的财政状况大为好转，这直接促成了由三上担任部长的第四开发部成立。

但是，第四开发部的作品却并不总是像《生化危机》初代一样成为市场的宠儿。在接下来的几年之中无论是《生化危机》系列的几部续作，还是第四开发部的天才们倾注了全部精力所创作出来的全新作品，虽然屡屡得到玩家的好评，但是在销量方面却总是差强人意，甚至落入一败涂地的境地。在三上真司的领导之下，第四开发部逐渐脱离了索尼的PS阵营，转为DC、NGC等主机平台开发游戏。但是DC和NGC相继在与PS系主机的竞争中落败，第四开发部的作品也随之沦落。2004年三上真司正式被解除了第四开发部的部长职务，而第四开发部也从CAPCOM本社独立出去，成立了新的Clover Studio——Clover的意思是苜蓿，这种植物多为三片叶子，据说在十万株中可能会发现一株四叶的。因此就被看成幸运的象征。取这个名字的原因，无疑是希望命运多厄的第四开发部能够否极泰来。然而最终Clover Studio还是无法逃脱解散的命运，只留给我们一声沉重的叹息。


↑船水纪孝这样的老臣也已离开CAPCOM。

股肱重臣皆离散 昔日天尊已黄昏

Clover Studio的解散，标志着稻叶敦志、神谷英树等天才制作人正式离开CAPCOM，这无疑是一次颇为惨痛的人才流失。但实际上，回顾CAPCOM从上世纪90年代中期以来的历史，这种人才流失并不是首次发生。《生化危机》最初是由CAPCOM的老牌制作人藤原得郎负责企划，其后正是由于藤原在SCE的扶持之下脱离了CAPCOM，建立了自己独立的游戏工作室，才使得企划案被交到了三上真司手上。回顾这段历史，再看看Clover Studio解散的消息，实在让人有点感叹命运的捉弄。

2003年，在CAPCOM任职已经19年零9个月，担任软件开发事务主管，曾经主持开发了《1942》等CAPCOM早期名作的冈本吉起宣布离开CAPCOM独立，并且建立了自己的游戏工作室"游戏共和国"（Game Republic）。冈本吉起离开CAPCOM的原因，是为此前CAPCOM的巨额赤字引咎辞职。他认为当前的CAPCOM已经偏离了当初自由开发游戏的理想，对于社内将巨额的金钱用于不动产投资表示了不满。其后在2004年，CAPCOM的另外一位灵魂人物，担任第一开发部部长的"《街头霸王》之父"船水纪孝也宣告离职，自行组建了独立游戏开发公司"CRAFT&MASTER"。比起冈本吉起来，船水纪孝在CAPCOM中的身份更为特殊。除了当年力挽狂澜于既倒的《街头霸王2》之外，近几年船水领导下的第一开发部还制作了《生化危机：爆发》和《怪物猎人》等对应网络的作品，并且都取得了不错的评价和收益。更重要的是在业务开发之外，船水

↑《生化危机》之父三上真司，第四部的灵魂。

与CAPCOM的迁本家族之间早在CAPCOM会社成立之前就已经有着密切的联系。日本的媒体在提到船水纪孝时甚至使用"迁本家的看门犬"这样的词汇来形容。冈本和船水这样的股肱重臣离开CAPCOM，其意义已经不仅仅限于人事变动，而是触动了整个会社的根基。回过头来看第四开发部以及Clover Studio，既然在游戏制作理念和商业盈利方面与本社有着诸多抵触，最后被抛弃也就是毫不奇怪了。


↑《大神》是Clover Studio的代表作品。

媒体在谈到Clover Studio解散事件的时候，往往以"创意的失败"来形容。而迁本家族领导下的CAPCOM本社在有意无意之间便被放到了"创意"的对立面。这样的观点其实有失偏颇。一个厂商所制作的产品，必然与其经营理念有着密切的联系。自从上世纪90年代以来CAPCOM出品了大量具有创新意识的游戏，可见其领导层的经营思想绝对不可能是固步自封的。实际上，迁本宪三时代的CAPCOM堪称开发者的乐土，对于新人积极提拔，对于创新的思想也给予大力支持和鼓励。船水纪孝和冈本吉起都是在二十多岁的时候就担任了高层主管的职务，三上真司也是年纪轻轻就出任第四开发部的部长。但是在90年代末期，迁本家族则逐渐介入软件开发的工作之中，迁本宪三的长子担任了营业本部长的职务，并且接替冈本吉起成为软架开发事务的主管。CAPCOM还大量投资进入不动产等行业，但是又带来了巨额的亏损。这种积极投资其它产业的策略到底是否正确，我们不必妄加评论。但是巨额的财政赤字转嫁到软件开发部门，使得新作的开发经费局促，导致新作品的完成度不高，又在市场上失利。如此的恶性循环使得CAPCOM游戏开发部门的人员非常不满，也是不争的事实。也有人认为，第四开发部当年之所以被CAPCOM"流放"，重要原因之一是三上真司一意孤行地采取支持NGC游戏的战略。但实际上从PS时代末期开始，迁本宪三就多次发表"业界势力制衡"的言论，希望用CAPCOM的力量，阻止硬件厂商一家独大局面的产生。进一步来讲，类似"《生化危机》系列由NGC独占"之类的计划，三上和第四开发部也不可能抛开CAPCOM高层的同意就自行实施。只是，无论是CAPCOM还是第四开发部，都高估了自己作品左右业界走向的能力。在弱势主机上发售的《生化危机》等作品没有成为救命稻草，反而拖累了自身的销量。而三上等人的离职，也只是亏损面前不得不找出替罪羊的举动罢了。

制作人离开自己的母公司，最直接的后果就是开发者与开发权的分离。在解散Clover Studio的同时，CAPCOM也收回了其所有作品的版权。像《生化危机》这样已经历史悠久、有众多制作人参与过开发的作品也许还能在其它人的手中延续，而《幻侠乔伊》、《大神》这样打上了制作人深深个人烙印的性格之作，也许就从此成为绝响了，这对于每一个玩家来说，恐怕都是无可挽回的损失吧。

创意工夫无止境 期待斗士再出发

Clover Studio解散的消息一经传出，作为玩家最为关心的问题就是三上真司、稻叶敦志、神谷英树等明星制作人的去向。根据CAPCOM官方的声明，三上真司已经于去年11月去职，不过目前还与CAPCOM有游戏制作方面的合约（英文报道在提到三上目前的身份时使用的是Contracted Producer一词）。而稻叶敦志和神谷英树则分别于今年6月份和7月份离开了CAPCOM。在今年的东京电玩展期间，稻叶敦志还接受了媒体的采访，实际上此时他已经离职，不过由于Clover Studio解散的消息尚未公布，而且正值《上帝之手》发售之前的宣传期，因此稻叶敦志还是以CAPCOM制作人的身份谈到了《大神》、《上帝之手》等作品。

在记者问到对于新一代主机的看法的时候，稻叶表示："Clover Studio的成员都有一个共识，那就是我们的首要任务是开发一个有趣的游戏，然后我们才考虑硬件在开发过程中能够起到什么样的作用，并且决定哪个硬件平台是最适合这个游戏的。同时我们也理解，如果主机硬件的销量不够好，那么这台主机上的软件也很难取得令人满意的成绩。"

记者提到了Wii的手柄所具备的动作捕捉功能有可能十分适合《大神》的游戏内容。稻叶则回答道："在开始开发《大神》的时候我们并不知道Wii手柄将有什么样的新功能，所以我们只能基于已有的硬件环境来进行开发工作。就目前来讲，我认为《大神》在PS2上的表现是达到了我们预想标准的。当然，现在让我来考虑Wii手柄的特殊功能可能在《大神》这个游戏中所产生的作用的话，我认为这将给我们带来一些非常有趣的新要素。如果一开始就以这个基础开发的话，最后的作品可能将会是与现在的《大神》完全不同的一部游戏。"


↑神谷英树何时会与我们再见呢？

而在谈到Clover Studio今后的游戏开发计划的时候，稻叶则表示："在真正掌握新主机给我们带来的东西之前，我想我们暂时不会有什么开发计划。我现在还没有制作新作的欲望。Clover Studio在完成了《大神》与《上帝之手》的工作之后也将考虑一下今后的计划，如何才能够更好地完成我们的工作，我们将走向何方。在我们真正有机会发表下一部作品的开发计划之前，不会有更多来自我们的消息了。"

PRODUCTION STUDIO 4 MILESTONES

第四开发部大事记

1999年10月，CAPCOM第四开发部正式成立，三上真司任部长。在此之前，《恐龙危机》和《生化危机3》分别于7月1日和9月22在日本地区发售，并且均取得了100万套以上的销量成绩。以这几部游戏的开发团队作为班底所组建的第四开发部此时在CACPOM内的地位可以说是举足轻重，三上的个人成就也达到了一个顶峰。

2000年2月3日，《生化危机：代号维罗尼卡》在DreamCast主机上推出。在游戏发售之前，三上真司曾经向玩家保证"本作将由DC独占，绝对不会出现其它主机的移植版本"。然而DC主机的普及率严重影响了游戏的销量。随后，CAPCOM不得不宣布以"完全版"的名义将本作移植到PS2平台。2001年3月22日，在《生化危机》初代发售五周年的这一天，《生化危机：代号维罗尼卡 完全版》正式发售。此举挫伤了支持DC主机的玩家的感情，也极大地影响了CAPCOM的信誉，三上真司也不得不向受到了欺骗的玩家做出道歉。CAPCOM的这种行为甚至被戏称为"完全版商法"而传为笑柄。

2001年9月13日，即NGC发售的前一天，第四开发部召开战略发布会，宣布《生化危机》正统系列将由NGC主机独占。《生化危机重制版》以及《生化危机0》将率先登场。任天堂著名制作人宫本茂到场参加了发布会。另一方面，第四开发部与SCE的关系也进一步恶化。2002年，《生化危机重制版》和《生化危机0》相继发售，但由于受到了NGC装机量的拖累，销量只能说是差强人意。



2002年11月14日，第四开发部召开新闻发布会，宣布将在NGC上推出包括《生化危机4》在内的五款全新大作，业界为之一阵轰动。但其后这五部作品中，《死亡凤凰》的开发计划被取消，《幻侠乔伊》、《杀手7》等作品都发售了PS2版本，所谓的"NGC新作五连发"最终成为了空谈。



2004年4月，由于推行《生化危机》NGC独占等策略所带来的业绩恶化，三上真司被解除第四开发部部长的职务。他重新回到游戏开发的第一线，亲自担任了《生化危机4》的制作人。4月21日，CAPCOM宣布将以第四开发部的成员为核心，设立全资独立子会社Clover Studio。

2004年7月1日，Clover Studio正式成立，由稻叶敦志担任社长，成员包括三上真司、神谷英树等，共有员工64人。其后，Clover Studio一共发售了6部作品，其中包括了《幻侠乔伊》系列在NGC、PS2、NDS等主机平台上的4作，以及《大神》和《上帝之手》。

2006年10月12日，CAPCOM正式宣布解散Clover Studio，解散后的资产清算工作将于2007年3月完成。此时距离第四开发部成立正好过去了整整七个年头，从此这个充满了创意的团队成为了历史。



他的名字曾经代表一个时代

『生化危机』之父三上真司的事业轨迹

如果说要用一个人的名字来代表CAPCOM第四开发部的话，那这个人毫无疑问只能是三上真司。这位才华横溢而又极具个性的游戏制作人一手创造了《生化危机》系列，并且领导组建了第四开发部，同时他一些富有争议性的言论也使得他屡屡陷入话题的中心。从最初的一鸣惊人，到最后在CAPCOM的黯然退场，三上真司给玩家们带来的不仅仅是一部部经典的游戏，更有众多的感慨和思索。

凭借《生化危机》起飞

三上真司毕业于同志社大学。1990年，初出茅庐的他以游戏企划的身份加入了CAPCOM。他参与制作的第一部作品是Game Boy掌机上的《哈蒂娜历险记》，这是一款益智解谜类的游戏，大约花费了三个月的时间进行开发。他之后的三部作品都是迪斯尼动画题材所改编的游戏，包括《阿拉丁》、《高飞家族》等等，分别基于GB以及SFC平台。在这期间，他因为工作勤勉和富于想象力而得到了冈本吉起等前辈的器重。

1994年，CAPCOM开始着手开发一部恐怖冒险类型的游戏。根据最初的构想，这款游戏的灵感是来自于1989年上映日本恐怖影片《美好的家》（Sweet Home）。此前CAPCOM也曾经在FC平台上制作过一款同名游戏，而这一次将会对它进行改编重制后在PS平台上推出。但是1994年末，作为骨干开发人员之一的藤原得郎离开了CAPCOM转投SCE，使得这个游戏的开发计划中途搁浅，面临夭折的危机。于是，冈本吉起向三上真司询问他是否愿意接手这个计划。一向喜欢欧美恐怖电影的三上在阅读了企划书之后，马上产生了强烈的制作欲望，并且立刻投入到剧本编撰工作中去。在三上的脑海中，一个围绕着“生化病毒研究”所引发的故事逐渐浮现出整体轮廓。S.T.A.R.S特别警察部队和Umbrella公司等各方面势力的生死较量，以及克里斯、吉尔、威斯克等主要人物的形象，都在故事的剧本中鲜明地展现出来。

尽管已经有了一个优秀的剧本，但是在实际开发过程中三上真司以及整个开发团队遇到了许多难以预料的困难。最为关键的问题就是当时游戏界正处于从16位向32位进化的时期，众多的游戏厂商纷纷都想搭上“3D化”这班车，但是技术的不成熟使得在转型过程中失败的例子并不在少数。CAPCOM同样也是如此，对于在《生化危机》中出现的大规模3D场景，他们此前并没有任何开发经验，因此各种问题屡屡发生。三上真司与开发团队耐心地进行研究调整，并且富有创意地采用了2D CG背景+3D人物的表现方式，借鉴了电影中固定镜头切换的手法，巧妙地利用了主机的硬件机能，减少了多边形材质的消耗。他们的不懈努力使得《生化危机》终于可以克服重重困难，最终能够顺利面世。“游戏电影化”是三上真司在《生化危机》中表达的主题之一。无论是在剧情设置还是镜头运用、节奏控制等方面，《生化危机》都从好莱坞恐怖电影中得到了很多启发。作为一个影迷，三上真司在这方面对于游戏制作起到了巨大的影响作用。但是，他也从来没有忘记过游戏自身最重要的特性：那就是与玩家的互动。在一次访谈中，他坦言《生化危机》制作灵感来自于著名的恐怖电影《活死人黎明》（Dawn of the Dead），但是《生化危机》的价值在于，其中包含着“只有用游戏而不是用电影才能表达出来的东西”。三上表示：“我对于《活死人黎明》这部电影的剧情发展有着自己不同的看法，而当我投身游戏界的时候，便想到也许游戏的互动性能够为我以及其他的玩家提供一个对电影剧情重新诠释的机会，这也就是《生化危机》的概念雏形。”

1996年3月22日，《生化危机》几乎是悄无声息地上市了。在此之前，并没有多少人看好这个原创的作品。在《FAMI通》的新作期待榜上，《生化危机》根本难觅踪迹。人们关注的焦点，是SQUARE在PS平台发布《最终幻想7》的消息。即使是在CAPCOM内部，在高层人员之中除了冈本吉起之外也很少有人能够看好这部作品。社内为《生化危机》预定的销售目标，只不过是日本15万套，全球50万套而已。上市首周仅仅10万套左右的销量似乎也印证了人们对《生化危机》的怀疑。然而，金子终究会有发光的一天。游戏本身所具有的超高品质得到了玩家们的肯定，并且迅速形成了连锁反应，《生化危机》中所蕴含的巨大能量得以爆发出来。《生化危机》的销售势头极为罕见地持续了长达一年多的时间，到了1996年末，在日本本土的出货量终于达到了100万，成为第一个突破百万销量的原创游戏，其后在欧美地区也成为最为畅销的PS游戏之一。名不见经传的三上真司，从此成为叱咤业界的风云人物。

站在业界的顶端

尽管很多人认为《生化危机》并不是恐怖冒险类游戏的鼻祖，但毫无疑问的是《生化危机》让这种游戏类型真正成为市场的主流，并且引领了当时众多同类游戏的风潮。CAPCOM借助《生化危机》的意外大卖，摆脱了16位主机时代后期的资金困境，并且确立了其后以3D AVG类游戏作为重点的开发方向。有些评论家认为，比起《最终幻想7》等PS早期的招牌大作来，全新形态的《生化危机》对于PS主机来说具有更加重要的意义。



《生化危机》并不是以往任何一种游戏形式的延续，在这部作品中出现了大量具有开创意义的全新要素，使得它成为PS主机的标志性作品之一。在《生化危机》大获成功之后，三上真司从游戏企划被升职为游戏制作人。在新的职位上，他所要处理的不仅仅是与游戏开发本身所相关的问题，而需要更多地设计到公司的运营、销售等方面的业务。作为制作人，三上马上又着手开始了《生化危机2》的开发工作。其实最初《生化危机》并没有制作成系列作品的计划，但此时这个新生的强势品牌已经获得了前所未有的重视。CAPCOM重金聘请了著名编辑杉村升担任剧本编撰工作，着力于构建一个更为完整、延续性更强的故事。

尽管刚刚登上了成功的巅峰，但是三上并没有被胜利冲昏头脑，他仍然保持着旺盛的开发热情以及危机感。为了在前作的基础上取得更大的突破，达到精益求精的目的，三上以及其开发团队不惜将完成度已经颇高的《生化危机2》推翻重头再来，被取消掉的这一个游戏也就是大家日后所称的“生化危机1.5”。最后于1998年面世的《生化危机2》引入了双线剧情、主角协力系统以及代表了当时最高制作水平的CG动画，几乎是毫无悬念地获得了评论家和玩家的一致好评，取得了日本地区215万套、全球500万套以上的销量奇迹。其后，三上真司又主持开发了《生化危机3》以及采用同一引擎所制作的《恐龙危机》等作品，都取得了相当优秀的销量成绩。1999年，《生化危机3》在日本发售之后不久，CAPCOM第四开发部正式成立，主要包括了《生化危机》、《恐龙危机》等恐怖冒险类游戏的开发团队成员，而三上真司凭借其对CAPCOM的巨大贡献而出任第四开发部的部长职务，他个人的成就在此时可以说达到了顶峰。

光荣与失落的边缘

在三上真司事业达到顶峰的同时，游戏业界的形势也在悄然变化着。SONY公司凭借PS主机从任天堂手中夺得了游戏业霸主的地位，而任天堂、世嘉等公司也并没有甘心失败。在主机更新换代的交接时期，他们各自向PS的后继者，PS2发起了挑战。此时，CAPCOM的经营方针也发生了重大的转折。也许是出于对自身在业界影响力的盲目乐观，CAPCOM逐渐偏离了SONY阵营，而与世嘉、任天堂开始了紧密的合作。《生化危机:代号维罗尼卡》的“DC独占计划”就是体现这一方针的典型例子。这部外传性质的作品在系列中第一次实现了全3D化，在剧情和人物性格刻画方面也显得更为丰满，很长时间以来都被玩家们公认为是《生化危机》系列中最优秀的作品之一。

然而，此时的业界走向毕竟已经不是一部作品可以决定的了。随着DC的沦落，《生化危机：代号维罗尼卡》也仅仅取得了40万套的销量。为了挽回局面，CAPCOM又破坏了当初“独占”的承诺，以“完全版”的名义将这部作品在PS2上重新推出。三上真司不得不代表CAPCOM向觉得受到了愚弄的DC玩家们致歉。然而在此后的一些访谈中，他透露移植只是公司上层的决定，而并非他个人的意向。作为职员，他只能服从公司的决定，但由此带来的压力却让他感到苦闷。《生化危机:代号维罗尼卡》登陆PS2上之后也并没有带来太大的起色，最终也只取得了34万套左右的销量。

《恶魔猎人》是这一时期第四开发部的另一部重要作品。这款游戏原本是作为《生化危机》系列的续作而开发的，三上

真司提拔和重用了崭露头角的神谷英树，力图将新鲜的理念带入到《生化危机》系列中来。但是在制作过程中，三上和神谷逐渐觉得一些细节设置可能并不适合《生化危机》一贯的世界观背景。例如主角可以通过类似于"魔化"的形式来爆发超能力的设定，更加强调动作性以及跳跃、战斗的系统等等，都偏离了《生化危机》系列的设定。可喜的是，他们并没有因为理念的抵触便完全抛弃了最初的构想，而是改变了一下自己的思路，既然如此，何不干脆制作一个全新的游戏呢？于是，《恶魔猎人》诞生了。这部作品淋漓尽致地体现了CAPCOM作为老牌动作游戏厂商的深厚底蕴，将游戏性与观赏性几乎完美地结合了起来，成为动作游戏玩家心目中具有至高地位的经典作品之一。这部原创作品在日本地区取得了70万套以上的不俗销量，三上真司作为制作人，为它的成功起到了重要作用。而神谷英树也凭借这部作品一举成名。

不过，在《恶魔猎人》的开发过程中，三上真司也多次向媒体抱怨PS2主机开发环境的缺陷，在业界引起了巨大的反响。作为一个艺术家，他并不满足于游戏在商业上所取得的成功。硬件条件的限制，使他心中的很多构思和设想无法得以实现。如何能够重塑《生化危机》系列的辉煌？这是三上真司心中最渴望找到答案的问题。就在这个时候，正准备发售NGC主机的任天堂向CAPCOM以及三上真司抛来了橄榄枝。一个大胆的计划逐渐酝酿形成了。

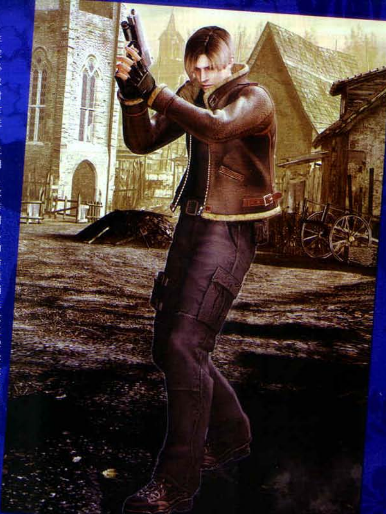
并不成功的合作

2001年9月13日，NGC在日本发售的前一天，CAPCOM第四开发部在东京召开了新作发布会，三上真司宣布了一个惊人的消息：《生化危机》的正统系列后续作品将完全由NGC独占，NGC上的第一部"生化"作品将会是完全重制版的《生化危机》，前传性质的《生化危机0》也将随之推出。而已经发售的其它各代作品也都会通过移植的方式登陆NGC。任天堂的天才制作人、游戏业的"教父"宫本茂也打破了他从来不参加其它厂商产品发布会的惯例到场祝贺，游戏业界为之震惊。

在发布会上，三上真司表示："一个游戏制作人要想作出优秀的作品，就必须要全情投入在一个平台上，我认为PS2、XBOX甚至以后更强的主机，都从未给予我像NGC这样的亲和力。"他还保证"绝对不会允许今后的《生化危机》系列作品移植给其它的主机"。对于三上的这一决定，很多人认为是因为PS2在显存等方面的硬件机能严重不足，难以实现《生化危机》提升画面表现力的要求。但是，在三上的心中，"画面"并不是唯一的决定因素。做出这样的决定，最大的原因在于游戏制作理念与任天堂的志同道合。他认为"游戏不应该只受到画面的限制，更重要的的是游戏性与画面的平衡所带来的乐趣。如果不认识到这一点，游戏业的境地可以说非常危险。我们将以任天堂的哲学为目标，那就是制作有趣的游戏。"

"我们相信NGC是一个生命周期至少有5年的主机，它符合《生化危机》系列的稳定需求"。宫本茂也表示，"现在的游戏必须华丽，但不能因为只注重对画面的追求而分散游戏本身的乐趣，这是我和三上君的重要共识。三上君表达了在NGC上创造全新的《生化危机》的愿望，我们将对此进行全力支持。"

2002年，《生化危机重制版》和《生化危机0》相继登场。这两部作品都具有相当高的素质，尤其是《生化危机重制版》，可以说是对6年前那部经典作品的崇高致敬。第四开发部倾注了巨大的精力来制作这款游戏，称得上是"最具诚意"的重制作品。而《生化危机0》中全新设计的双人合作系统也为系列带来了一些新意。借助NGC的机能，这两款作品在画面表现上都给人相当大的震撼。但是，由于硬件出货量对比的不平衡，这两款作品最终取得的销量成绩都与CAPCOM的期望相去甚远，《生化危机》并没有成为NGC这台弱势主机的救星。遭受挫折的三上真司心情郁闷，甚至在访谈节目中大肆抨击PS2主机。他认为PS2销量高的原因之一是SONY故意生产一些容易坏的主机，使得玩家不得不很快购买第二台。而对于PS2上《王国之心》这样的畅销作品，也并非真正具有与销量对应的超高品质，只是玩家在"羊群效应"的影响之下不由自主地购买了这款游戏。作为一个知名游戏制作人，三上的这番言论瞬间引起业界一片哗然。站在客观的角度看起来，其中固然有一些观点是他的由衷之言，但也难免因为《生化危机》新作遭受的挫折使得他心态失衡，而产生了一些过于偏激的想法。



悲壮的谢幕，新的开始

2002年11月，第四开发部再次召开发布会，公布了对应NGC平台的五款新作，包括《生化危机4》、《P.N.03》、《幻侠乔伊》、《杀手7》、《死亡凤凰》等，表示了坚决支持NGC的决心。除了《生化危机4》之外，其它四款游戏都是全新的原创作品。三上真司表示，"让业界保持新鲜活力是制作人的责任。对于充斥着续作的市场，第四开发部一口气推出这几款全新作品，力图能够让玩家有全新的体验。"

然而进入2003年之后NGC在主机竞争中的形势更为不利。同时，CAPCOM内部也因为投资房地产失败等原因而遭到经营危机。在这一批新作中第一个登场、由三上真司亲自负责制作的《P.N.03》尽管在战斗系统上颇有新意，但游戏内容过于单调，而遭到了来自各方面的劣评。其实在这一段时期内，不仅仅是第四开发部，整个CAPCOM公司所开发的作品都具有很明显的"急功近利"的特点，尽管玩家们仍然可以从中看到制作者灵感的闪现，但是作品从整体上来看往往并不成熟、完善。其后，《幻侠乔伊》等作品也陷入了叫好不叫座的怪圈，销量与品质不相符合，《死亡凤凰》的开发计划更是被中途取消。由于决策失误所带来的不良影响，三上真司不得不辞去了第四开发部的部长职务，与稻叶敦志、神谷英树等人一起被"流放"到了Clover Studio。接着，CAPCOM又决定将《幻侠乔伊》系列移植到PS2主机上，《杀手7》则是NGC版与PS2版同时发售。即使是在PS2上，这些作品的销量也只是差强人意。《生化危机4》成为了三上真司与第四开发部所坚守的最后一块阵地。离开部长职位的三上真司重新投入到游戏制作的第一线中去。他从原本负责《生化危机4》的制作人柴田洋手中接过了工作，再次亲自担任导演职务。很快，他意识到当时开发度已经相当高的《生化危机4》并不能带来重大的突破。为了实现"给玩家带来前所未有的全新体验"的诺言，他再次决定将《生化危机4》推翻重做，一个革命性的《生化危机4》逐渐形成了。在2004年的E3发布会上，他也带来了新的游戏预告片，并且豪言"如果《生化危机4》移植到其它主机，就将我的脑袋砍下来"。对于NGC和《生化危机》系列的支持者来说，这无疑是给他们吃下了一颗定心丸。

然而，局势已经不是三上所能掌握的了。就在NGC版《生化危机4》发售之前一个月，CAPCOM忽然公布了PS2移植版将于2005年推出的消息。三上真司和他的《生化危机》再一次成为了业界商战中的牺牲品。2005年1月《生化危机4》正式发售，其革命性的游戏方式和众多极具冲击力的设定瞬间征服了全世界的玩家，这部作品也成为了动作冒险类游戏历史上一块新的里程碑。它成为NGC主机上最为成功的作品之一，全球销量达到130万套以上。然而，此时的成功却不可避免地带上了一丝悲壮的色彩。2005年底，PS2版《生化危机4》如期上市。尽管由于硬件机能不足的原因，PS2版在画面表现上与NGC版有所差距，但是新增的剧情和其它一些要素使它仍然成为极具收藏价值的作品。在《生化危机4》所引发的热潮之中，三上真司却被剥夺了继续开发续作的权力。在提出了《神之手》的企划案后不就，他就正式向CAPCOM辞职，离开了Clover Studio。

"四十而不惑"。1965年出生的三上真司，刚刚渡过他的不惑之年。他有过辉煌，也遭受过挫折。也许，他身上固执的艺术家气质决定了他的成功，也决定了他的失落。在Clover Studio解散之后，他暂时还与CAPCOM保持着合约关系。而今后他是就此销声匿迹呢，还是又将带给我们一个惊喜？我们拭目以待。

游戏业界最具有创新精神的开发团队

曾经为全世界玩家带来无尽乐趣的第四开发部干将们

稻叶敦志
Atsushi Inaba

和其他很多第四开发部的干将一样，稻叶敦志事业的开端也与《生化危机》紧紧地联系在一起。1998年，稻叶看到《Fami通》上所刊登的"生化危机"新作制作人员招募广告而产生了兴趣，于是通过IREM公司来到CAPCOM就职，并且如愿以偿地被分入第四开发部。接下来，稻叶敦志在三上真司的领导之下参与了众多游戏的开发工作，并且逐渐积累着经验。他正式担任制作人是从GBA掌机平台上的几部作品开始。



最能体现稻叶敦志个人风格的游戏作品是XBOX平台上的《铁骑》。这款游戏最具特色的就是其庞大的专属控制台，上面有多达40个以上的按钮，对于机器人驾驶模拟达到了很高的仿真度。《铁骑》必须使用这个专属控制台才能进行游戏，普通的XBOX手柄并不适用，而这个控制台的售价几乎与一台游戏主机相当。这使得《铁骑》的用户面限制在此类游戏的狂热爱好者、一小部分核心玩家范围之内。即使是这样，《铁骑》仍然取得了不错的销量，足以证明它的成功。

稻叶敦志对于硬件设备，尤其是控制设备在游戏中起到的作用有着清晰而独到的认识。尽管《铁骑》是以硬件设备而著名，但稻叶本人并不认为这是一个以控制设备为核心的游戏。在访谈中，他对于主机的控制设备性能有着这样的论断："如果你以配合手柄（或者其他控制设备）的功能为出发点去制作一个游戏的话，那么这个游戏通常会是失败的。你的首要目的是制作一个有趣的游戏，而不是为一个手柄去制作游戏。你的脑子里首先形成了这个游戏的概念，而它应该是有趣的、能够吸引玩家的。然后，你才会考虑到，为了实现这个游戏的趣味性，你是不是可以利用到手柄上的一些特殊功能。控制设备是为游戏乐趣服务的，两者的关系不应该本末倒置。"

Clover Studio成立之后，稻叶敦志出任了社长。在新的职位上，他仍然和像在第四开发部一样，与自己的同僚们积极地探讨如何制作出有趣的游戏。在谈到《上帝之手》的产生过程的时候，他说道："这个游戏的创意来自于我与三上真司的一次闲聊。我们谈到现在的动作游戏往往都注重于枪、刀等各种武器的使用，而不像以前的动作游戏那样有着空手格斗的爽快感。于是我们想要做一个这样的游戏，让玩家重新找到旧日的感觉。"尽管在最近的一次访谈中稻叶敦志谈到自己最近"没有制作任何游戏的想法"，但是相信他不会失去对制作独有独特创意游戏的热情，这番话也只是他在Clover Studio解散之际的无奈之言而已。不知道什么时候我们能够再次看到他那开朗的笑容呢？

神谷英树
Hideki Kamiya

在日本年青一代的制作人中，神谷英树绝对可以称得上是最具才华的一个，从《恶魔猎人》、《幻侠乔伊》、《大神》这些作品中，你都可以看到他那用之不竭的灵感、对各类不同题材收放自如的把握能力以及如同天马行空般不受任何传统约束的游戏理念。

学生时代的神谷就已经对游戏极为痴迷，甚至经常在课堂上与同学讨论游戏而遭到老师的训斥。由于将精力过多地投入到游戏当中而耽误了学业，导致高考不幸落榜，据说他的FC主机也在成绩揭晓的当天烧毁，被他自己戏称为"人生中最黑暗的一日"。经过一年的重修之后，神谷重新找回了自己的人生方向，顺利升入大学。毕业之后他便进入CAPCOM就职，并且被安排到三上真司所领导的《生化危机》开发组。他虽然只是一个初出茅庐的无名小辈，但是敢于对开发工作提出自己的意见和建议，而慧眼识才的三上真司也对他颇为器重。在《生化危机》大获成功之后，CAPCOM对于续作开发工作的重视程度大大提升。年纪轻轻、资历尚浅的神谷英树得以在《生化危机2》的开发团队中担任企画和导演的工作，足以证明他超人一等的能力。

第四开发部成立之后，原本计划在PS2主机上推出《生化危机》系列的续作，而神谷则接受了企画的任务。神谷不时有各种新奇的点子冒出，甚至与顶头上司三上的理念都经常发生矛盾。神谷并没有拘泥于陈规，而是把自己的想法尽情发挥开来，同时三上也给予了他充裕的空间。最后，神谷没有按计划完成《生化危机4》的开发工作，却催生了《恶魔猎人》这部杰作，这已经是一段广为流传的佳话。还有一段关于《恶魔猎人》的逸话，说的是开发过程中的一天神谷去第二开发部观摩，此时第二开发部正在进行《鬼武者》的开发工作。调试过程中偶然出现了一个Bug：主角将敌人打到空中之后敌人没有坠地，而是悬浮起来，此时主角还能继续攻击它。神谷看到这番景象，激发了《恶魔猎人》中滞空攻击系统的灵感，后来这个系统也大获玩家好评。

《幻侠乔伊》是让神谷英树真正进入一流制作人行列的作品。它是第四开发部"新作五连发"计划中最为成功的一部原创作品，推出后获得了全球范围的一致好评，同时也荣获当年的多项游戏大赏。除了爽快淋漓的动作手感之外，从主角乔伊那外表酷似神谷本人的外形就可以看出神谷在这部作品中倾注的恶搞要素。初代《幻侠乔伊》原本是NGC独占作品，但是后来被移植到PS2平台上，而其各代续作也登陆了NDS、PSP等掌机平台，均取得了不错的评价。而进入Clover Studio时代之后神谷与稻叶敦志联袂制作的《大神》更是他的巅峰之作，不但素质超绝，而且完成度极高，对于每一个细节都精雕细琢。我们有理由相信，离开CAPCOM的神谷不会一直沉寂下去，他的天才还会有爆发的一天。

小林裕幸
Hiroyuki Kobayash

小林裕幸于1995年加入CAPCOM，参加了《生化危机》前两作的开发工作，其后担任了《恐龙危机》的制作人，主持开发工作。《恐龙危机》采用了与《生化危机3》同样的引擎，在游戏背景故事设定上也有颇多相似之处，在发售之前被很多人认为是"借助《生化危机》的热潮来销售的捞钱作品"。但小林并没有让这种猜测成为现实，他发挥了自己的才能，在《恐龙危机》中表现了与《生化危机》完全不同的制作理念。相对《生化危机》中"生存恐惧"的主题，在《恐龙危机》中玩家并不需要时刻担心弹药补给短缺的问题，而是可以拥有强大的火力和充足的弹药，尽情地打倒狂暴的恐龙。游戏中的连击系统也很有挑战性，不但需要玩家有出色的操作技术，还需要有良好的大局观和正确的战术。他还参与了《生化危机3》的开发工作。第四开发部成立之后，他负责开发的《恐龙危机2》再接再厉，获得了日本本土百万套以上的销量成绩。NGC平台上的《生化危机复刻版》也由他负责开发工作，这部作品发售之后，其超绝品质让所有见



到的人都为之赞叹，不但在画面效果方面有超越时代的表现，而且对于原作的流程也做了大幅度的修改，使其更为紧凑，而且难度大大提升，即使是生化系列的老玩家也能够感受到和以前完全不同的挑战。这部杰作足以证明小林在把握游戏整体氛围方面有着相当的火候。

一系列的成就让小林在第四开发部内的地位迅速提升，被人们看成是三上真司的左膀右臂。在"新作五连发"计划中打头炮的《P.N.03》就是由三上亲自担任导演，而小林则担任制作人，统筹开发工作。此外，《恐龙危机》系列也在XBOX平台上延续着自己的生命。然而这两款作品却相继失利，对小林来说无疑是一个重大的挫折。Clover Studio成立之后小林留在了CAPCOM本社，并且主持开发了PS2平台上的《战国BASARA》系列，取得了不错的反响。

相对于同属第四开发部的三上、神谷等人，小林在天资上也许有一些欠缺。他负责开发的游戏中续作占了较大的比重，而少有全新概念的原创作品。当然，为一部优秀作品开发成功的续作并不是什么容易的事情。身为制作人的小林必须在保持原作风格的基础上，加入自己对作品的见解，引入更多新的要素，这同样是值得称颂的工作。可以说，小林的才能并不在于创立，而更多地表现在继承和延续方面。也许也正因为他稳重平和的制作风格，在人事动荡之中，他才能够成为唯一留在CAPCOM本社的第四开发部主将。现在，对于危机中的CAPCOM来说，小林更是不可多得的可以依赖的宿将。CAPCOM将《生化危机5》、《恶魔猎人4》等重头作品都交给他负责开发，说明了他现在在社内的地位。此外，小林所领导开发的《战国BASARA》系列也正在逐步走向成熟。我们希望，小林能够带领CAPCOM走出这一段困难时期。

曾经感动你的这些经典之作不会随着他们的离去而褪色

毫无疑问，在整个CAPCOM内部，甚至在整个日本游戏业界，第四开发部都堪称最具有创新精神的一个团队。每一部成功的游戏并没有成为他们固步自封的羁绊，而是变成了他们继续开发下一部新作品的动力。他们不但一直致力于开发原创游戏，对于那些已经形成系列的作品也保持着旺盛的进取心。历史悠久的《生化危机》系列中的每一部新作几乎都会增加一个对游戏性产生根本影响的新系统，最新的《生化危机4》更是完全颠覆了人们对这个系列的看法，称得上是革命性的作品。而像《幻侠乔伊》、《大神》等杰作，更是对传统的突破，对于游戏提出了全新的概念。我们不由得回想起“NGC新作五连发”的发布会上三上真司曾经发表过的这一番豪言壮语：“如果维持目前这种续作、系列作充斥着市场的局面的话，游戏业的未来将是岌岌可危的。让业界保持新鲜活力，是游戏制作人的责任。”

当然，第四开发部以及Clover Studio的制作人们也必须面对来自市场的压力，有些时候他们也不可避免地要做出一些妥协。但难能可贵的是他们从来没有忘记过自己的艺术追求。诚然，他们的作品往往会陷入“叫好不叫座”的怪圈，但是我们在品评这些作品的时候，不应该抱着以成败论英雄的态度去看待。不管怎么说，这些作品都在游戏的历史上留下了光辉的印记，为玩家们带来过永恒的感动。下面就是与第四开发部以及Clover Studio相关的全部主要作品的简要介绍，我们将这些作品在这里列出，作为我们对第四开发部以及Clover Studio的纪念！

Bio Hazard 生化危机系列

无需再多做介绍的经典，具有里程碑意义的作品。正是由于“生化”系列的成功，才推动了第四开发部的成立；“生化”系列每一部新作的诞生，也都牵动着三上真司、第四开发部乃至整个CAPCOM的命运走向。第四开发部成立之后发售的“生化”系列正统作品包括《生化危机·代号维罗尼卡》、《生化危机重制版》、《生化危机0》以及《生化危机4》。而在三上等人脱离CAPCOM本社之后，《生化危机5》的开发工作将交由竹内润负责。作为“生化”系列忠实的拥护者，我们希望《生化危机5》能够再创辉煌，同时，我们也永远不会忘记三上真司和第四开发部曾经造就的功绩！

Dino Crisis 恐龙危机系列

《恐龙危机》采用与《生化危机》系列相同的引擎制作，但主题却截然不同，它并没有偏重于惊悚恐惧的要素，而是在游戏节奏、操作和系统等方面都作出了调整，强调爽快的动作感，让玩家体验以强大火力击倒敌人的乐趣。《恐龙危机》与《生化危机3》同期发售，双双突破百万销量，其后由小林裕幸负责开发的续作也获得了成功。但随着主机的更新换代，CAPCOM由于经营策略方面的失误而陷入危机之中，已经没有余力延续这个系列的优良品质，XBOX独占的《恐龙危机3》在视角控制等问题上存在致命的缺陷，恶评如潮，这个经典系列也就此衰落。



Devil May Cry 恶魔猎人系列

原本是无心插柳的想法，却造就了一部可遇不可求的杰作——这一段关于《恶魔猎人》诞生由来的逸话，早已被众多玩家所熟知。从这部《恶魔猎人》中，我们可以看到游戏进入3D化时代之后CAPCOM深厚底蕴最猛烈的一次迸发，以及神谷英树灵感的集中闪现。在这部作品中挑战性、趣味性和观赏性的完美结合，几乎可以用“伟大”来形容。但在此之后续作的开发工作转由田中刚接手，他并没有把握好原作中的神髓，使得《恶魔猎人2》遭遇了滑铁卢。令人欣慰的是，在三代中制作人找回了正确的方向，让这个经典系列得以重现风采。《恶魔猎人4》的制作人将由小林裕幸担任，不知道他又能给我们带来怎样的感受呢？

Gyakuten Saiban 逆转裁判系列

由于制作成本、主机普及率等方面的原因，为掌机平台制作的游戏往往能够获得比家用主机游戏更大的收益。CAPCOM在GBA平台上开发的很多游戏都有不错的表现，而《逆转裁判》毫无疑问是其中最成功的原创作品。领导这个系列开发工作的是曾经参与《生化危机2》、《恐龙危机》等作品开发工作，并且担任《恐龙危机2》导演的巧舟。玩家在游戏中扮演律师成步堂龙一，需要收集各种证据、进行推理，并且在法庭上进行辩论。剧本极富悬念和吸引力，人物性格也塑造得非常丰满，再加上新颖的游戏方式，使得它成为真正叫好又叫座的系列之一。

Tekki 铁骑系列

至少有一个原因让人可以记住《铁骑》，那就是它所配备的控制设备。这部机器人驾驶模拟游戏必须使用一个超大的控制台，除了摇杆和踏板之外还有多达40个以上的按钮，给人把街机座舱搬回家中的感觉！当然，售价也高达19800日元。使用这样一套设备进行游戏，你可以获得无可比拟的仿真感觉——当然，在此之前你必须付出几个小时的时间来熟悉所有的操作功能。除了别具一格的控制台之外，游戏本身的素质也可圈可点，在游戏中动作性和战术性都得到了很好的表现。虽然需要付出昂贵的代价，仍然有两万名以上的玩家选择了这款游戏，足以证明其品质。此后它还推出了适应XBOX Live网络服务的版本《铁骑大战》。





P.N.03

作为第四开发部“NGC新作五连发计划”中最先登场的作品，《P.N.03》在发售之前被众多玩家寄予厚望。本作由小林裕幸担任制作人，而三上真司则亲自导演，对它的重视程度可见一斑。然而，游戏实际的表现却让fans们大失所望。《P.N.03》可以算是一个纯粹的、老式街机风格的射击类游戏，然而生涩的操作却让人完全无法体味到射击的乐趣，游戏的画面素质并不算出众，流程过短，更令人无法忍受的是关卡设计给人千篇一律的感觉。女主角Vanessa酷酷的打扮也许会让人在初次看到这个游戏的时候产生一点兴趣，但只要真正上手玩几十分钟之后便会感到枯燥无比——总而言之，这是一部完全失败的游戏。



Viewtiful Joe 幻侠乔伊系列

如果说《恶魔猎人》是神谷英树个人灵感的一次展露的话，《幻侠乔伊》则完全让人领会到他的“鬼才”。这部作品采用了极具特色的卡通渲染画面表现方式，系统虽然并不繁杂，但是通过几个简单的组合就能产生出乐趣无穷的打斗招式。尽管看起来像是老式的横版过关游戏，但实际上其中还包含了许多解谜要素，而且这些要素都与动作系统紧密地结合起来，令人拍案叫绝。神谷的恶搞精神也在《幻侠乔伊》中发挥得淋漓尽致，外形与神谷本人颇为神似的Joe在游戏中把众多知名的电影、游戏都戏谑了一个遍。最终，《幻侠乔伊》成为了第四开发部“NGC五连发”中最为成功的原创作品。

Killer 7 杀手7

《杀手7》特立独行的风格使它注定不能成为一部畅销游戏，但这并不能抹煞它在艺术创作方面的成就。在如同剪纸画一般怪异无比的画面背后，其实隐藏着十分传统的游戏操作与故事推进方式。冒险、解谜、枪战等要素在《杀手7》中都表现得非常成熟，流程设计上张驰有度，让人一旦投入其中就无法自拔。更重要的是本作剧本十分优秀，“七重性格杀手”并不是一个可有可无的噱头，而是与整体剧情紧紧地结合在一起。在游戏的安排下，玩家需要在七重性格之间反复切换，并且被逐步引领到通往事实真相的结局。即使在通关之后，你仍然会不断回味游戏中各个耐人回味的细节，并且留下深深的思索。



Okami 大神

也许第四开发部——尤其是神谷英树本人——对于卡通渲染的表现方式有着特殊的爱好，无论是《幻侠乔伊》还是《杀手7》，卡通渲染都使用得恰到好处，与游戏氛围浑然一体。而《大神》水墨风格的独特笔触，更让人叹为观止。伴随着日式风格浓重的配乐，在日本神话故事中流连忘返，这也就是《大神》为玩家们所带来的独一无二的游戏体验。本作的完成度相当之高，每个方面都精益求精，巨细靡遗，从中可以看到制作者们所倾注的精力。当然，神谷也没有忘记自己的恶搞功力，在游戏中令人捧腹的细节随处可见。将《大神》称为一部旷世的杰作，恐怕也不为过！



God Hand 上帝之手

在两家著名的游戏专门网站Gamespot和IGN上，对《上帝之手》有着截然不同的评价：Gamespot给出了8分的高分，而IGN竟然只给出了3分（两者均为10分制）。也许在得知Clover Studio解散的消息之后我们才能更好地理解这两个天差地别的分数：核心制作人们在游戏的开发途中就已经纷纷离去，他们只留下了一个大体的框架，而并没有最后雕琢出一个完美的作品。因此，我们可以在《上帝之手》中看到众多极具灵感的设计，同时也能够发现大量的缺陷以及瑕疵。想要客观地评论这个游戏也许并不容易，因为从不同的角度看过去你会得到完全相反的印象——不管怎么说，这部作品将作为Clover Studio的留给玩家们的“绝唱”被人记住。



各大厂商的制作人对次世代主机都有何看法?

2006东京电玩展上集合人气制作人的特别采访
展望次世代主机未来走向的全员匿名问卷调查

VIP的观点是? 挑战之前角色扮演游戏的旧概念 尽量不去制作已存的系列作品

——《圣女贞德》的影像可以算是掌机中的最高水准了。

日野晃博(以下简称日野)■是啊,本来是想作为剧场版的影像以电影的质量来制作的,以DVD为媒介来发售都绝对不成问题。比起现在对应PSP的版本,实际制作时的尺寸还会更大。

——那么,关于同时制作的《白骑士物语》,从画面上来看,也让人对"PS3的RPG将会是什么样子"这一问题有了一个认识。

日野■在动作上来讲,在以前的游戏里,比如说一个攻击动作,永远都是固定的斩击动作和固定的受创动作,整个游戏下来也都全是这样动作的重复。这次则不同,比如说,在战斗中角色都会对着攻击方向的角度来进行防御,而不会是面对任何攻击都使用同一种姿势来防御。可以说是一种随着战斗的进行而制作出来的画面,是一种有着即时性质的战斗场面。也就是说是一种更重视临场感的战斗系统。

——就是一种能让游戏者产生一种"就是自己在这里战斗"的感觉的系统吧。

日野■是啊,不过为了不让系统太过复杂也进行了很多的调整,也就是说制作的主导思想是操作简单但是内涵深奥。

——关于这次制作游戏的感想又是如何呢?

日野■感觉可以渐渐看清次世代主机的真面目。Xbox360上的大作一个个都浮出水面,PS3上的作品素质也都非常高。看到竞争者们的作品,我自己也会觉得形势很严峻。而作为一个玩家来说,实在是为能在家里玩到那样的游戏而感到激动不已。但是作为制作者来说真的是感觉形势很严峻。

——《白骑士物语》作为一款PS3的游戏,在制作难度上和之前相比较又怎么样呢?

日野■因为必须要制作出和以往完全不同的画面效果,所以大家都是一边烦恼着该如何制作一边来进行制作工作。但是与此同时,那种挑战新高峰的激动心情又可以激起新的创作热情。

——据说想要制作出一款发挥PS3的全部机能的作品,要花费非常长的一段时间。实际情况又是如何呢?

日野■因为不想让《白骑士物语》成为一个不上不下的作品,所以当初的设想是制作出一个内容的充实程度凌驾于之前我们任何一款角色扮演的大作。本来当初索尼方面曾提出随机首发一事。所以宣传标语会是"觉醒的日子临近了"。

——真的是这样吗?!

日野■实际上,随着PS3发售日的临近,我也真的很想赌一把(笑)。不过,实在是不想为了赶上主机的发售日而让整体故事上有所缺损。在整体的游戏量上,还是应该保持在50到60小时上。

——在其他主机上的作品有没有什么比较中意的作品呢?

日野■那还是要说《蓝龙》和《失落的奥德赛》吧。坂口先生的作品在画面上非常干净漂亮,我很想制作出一款可以和这样作品互通有无的游戏。

——随着次世代主机到齐,用户群的多样化,玩游戏的人群的领域也在不断扩大。那么您认为今后游戏界将会如何发展呢?

日野■Wii和Xbox360还有PS3以及NDS和PSP,现在真的是推出了很多主机,每种主机也都在尽力突出自己所能制造出来的乐趣。因此,从某种意义上来讲,今年的年末大概会是最让人激动的一个。



↑日野晃博。Level5社长。

——最后请对读者说两句吧。

日野■我会尽可能地不去制作续作,而会去尝试新的作品。虽然对于玩家来说一定是希望玩到有趣的游戏的后续作品,但是这一点对于业界自身来说却是一点也不有趣。必须要制作出各种各样不同类型的作品,必须一直都要制作出新的作品,我想我会以此为中心来进行游戏的制作。当然了,如果真的制作出大热卖的作品,我也许会说"对不起,我会制作续作"(笑)。

VIP的观点是? 希望创造更多类型的新作品 暂时一切以合金装备为中心

——首先还是请先谈谈《合金装备索利德4》吧。这次的宣传片是PS3主机运行的实际影像吧?

小岛秀夫(以下简称小岛)■之前的宣传片都是电脑生成的,不过这次的确是由实际游戏画面剪辑而成。虽然也考虑过进行试玩的展出,但是由于还是有一些不太明确的部分,所以就采用了公开实际游戏画面的形式来进行展出。

——现在而言,最大的变化是在里面出现了OCTOCAM(章鱼迷彩)和油桶吧。

小岛■一直以来伪装用的都是瓦楞纸箱,但是一想到在战场上扣着个纸箱子的场面就实在是不得不变了(笑)。

——不仅仅是画面上,在游戏方式上似乎也有很大的改变啊。那么,接下来想说一说的是《合金装备索利德 掌上行动》,看起来距离发售的日子已经很近了。

小岛■现在计划是在12月发售,在开发进度上也基本已经是完成了。但是发现这样的话年末每个星期都会有小岛制作组的游戏发售,所以又开始有点犹豫该在什么时候发售了(笑)。

——的确如此啊,《我们的太阳》还有《股票训练》都是在这一时段发售,另外,《合金装备 数码小说》也已经发售,是不是也会有续作推出呢?

小岛■这一次是以《合金装备》的故事为基础制作的。我想从《合金装备3》开始接触这个系列的玩家也会想要知道《合金装备2》的故事。明年就将迎来《合金装备》系列的20周年纪念,对于我个人来说《合金装备4》可以算是系列的完结篇,现在也在全力准备中。



↑小岛秀夫。KONAMI公司著名制作人。

——的确如此啊。另外,《股票训练》也让人很是期待。今后也会像这次这样超越游戏软件的界限来进行游戏开发吗?

小岛■是啊,可以说是希望吓玩家一大跳,或者说是因为想给玩家一个惊喜,而在努力挑战自己。不过说起来,手上有《合金装备4》这么一个大作,实在是很难有这样的余力啊(笑)。

——《我们的太阳》和《合金装备 数码小说》也是这样,一直都在挑战全新的事物啊。

小岛■就我个人来说,喜欢尝试第一个制作某种类型的作品(笑)。

——原来如此(笑)。另外,也有开设《合金装备》主题网站的计划是吧。

小岛■计划是12月开始试运行。现在,制作方单方面制作游戏的时代已经渐渐结束了。让玩家们把自己的想法写出来,最终能让所有人参与到《合金装备》系列的制作之中,这就是我们的设想。

——真的是考虑过很多啊,那么,再问一问其他问题。不知您对今年的游戏展有什么印象,有什么中意的站台吗?

小岛■都还没有仔细地看过,不过还是想把PS3上的作品都预先看一看。另外给人的总体感觉就是人好多!外国的参观者也很多,一时间还有一种又到了E3的感觉(笑)。这就像是一年一次的庆祝活动,所以希望今后的游戏展也能更加气势旺盛地办下去。

——此外还想问一问对次世代硬件的看法。对各个主机都有怎么样的印象呢?

小岛■每一个都是很有魅力的,希望每台主机都能够成功。除了次世代主机之外,现在掌机和手机的机能也达到了很高的水平,如果有时间的话,我希望能去进行新的挑战。最近经常被问起对各个主机的看法,就我个人的看法每一个都是承载了未来的主机,我也一直都在思考每台主机上可以表现出怎么样的游戏,就现在而言完全没有考虑过哪台主机会取得成功。刚刚也已经说过,希望每台主机都能够成功。

——也就是说,有可能为任何一台主机开发游戏?

小岛■当然。只是现在有《合金装备4》这样一个大部头的作品,暂时只能以《合金装备4》为中心了。

VIP的观点是？一定要对自己的作品用心十分 新老玩家之间的沟通也很重要

——前些日子（9月22日），您主持了在涉谷召开的演唱会，是吧。

樱井政博（以下简称樱井）■说起那次演唱会，因为根本没有进行过排练，所以还是比较乱的（笑）。因为这次演唱会并没有录音，是一种只有在场的2000名听众才有的体验。不过，真的感觉非常有意思，希望还能再次召开。

——提起樱井先生的话，那么就想先问一问关于《任天堂全明星大乱斗X》的开发状况。

樱井■虽然也想公开一下现在正在制作的部分，但是由于东京电玩展刚刚结束，没有刻意去制作一些可以用来宣传的部分，再加上游戏本身有很多地方需要去制作，所以现在处于的是完成最基础部分的那一阶段。

——游戏的基础部分，也就是说数据资料的制作了？

樱井■虽然已经准备了非常大量的素材，但是还没有到能活动起来的情况……当到了角色可以活动起来的阶段就会有一种立刻就能完成的感觉。但是还的是差得很远。

——在制作过程中有何感受呢？

樱井■制作游戏这种工作呢，很多时候都会有一种怎么也找不到头绪的感觉。经常就是都不知道自己该去干点什么，几个月的时间就那么过去了。但是在制作“大乱斗X”时却是非常明确自己该做的事情，感觉非常地痛快。

——发售时间大概会是在什么时候？

樱井■虽然公布的是“2007年某个时间”，但是现在可以确定的也只是“某个时间”，再具体的时间实在是不好说啊。

——最晚也是在2007年内？

樱井■这个嘛，如果没有什么意外的话应该是明年年内(笑)。敬请期待。

——要说Wii的最大特点就是手柄了，



↑樱井政博。SORA公司所属《任天堂全明星大乱斗X》制作人。

那么关于“大乱斗X”的操作方法，会是怎么样的呢？

樱井■虽然这次的游戏展上没有任何Wii的游戏参展，所以我还没法断言，但是我个人认为有很多游戏的创意都是只有用Wii的手柄才能实现的。把手柄当做球拍和球棒或者当做手术刀来做手术。虽然方向不同，但是可以说是一个为了强化“模仿的乐趣”而出现的手柄。然而，问题恰恰是出现在这里，怎么才能用这种形式加强游戏的乐趣和对玩家的吸引力。但是《大乱斗X》并没有在手柄的使用方法上下太多的工夫，只是按照一般的操作方法来进行游戏，这也应该算是方向的一种吧。

——那么就是完全不会Wii手柄的独特机能了？

樱井■至少，在正常游戏过程里是不会用到。

——从某种意义上来讲，这是一个很不得了的提示啊。（笑）

樱井■要是这么想下去可就是没完没了了（笑）。手柄也只不过是一个道具，首先需要由制作者去思考使用的方法，之后再有游戏者来接受。这样的事情还是不应该随随便便就弄的那么复杂。

——原来如此，那么除了前些日子主持过的演唱会，还会出席关于“大乱斗X”的什么别的活动吗？

樱井■虽然接收到各种各样的邀请，但是都拒绝掉了。

——那么就是说直到“大乱斗X”发售之前都会专心于游戏的制作了？



樱井■我想对于自己已经接下来的工作要充分担负起自己应尽的责任，自从成为自由制作人之后这种感觉就更为明显。如果太过分心的话，像“大乱斗X”这样的重量级作品是绝对做不好的。虽然有些活动的确是很有吸引力的，而且如果高高兴兴地接受下来应该也能取得更大的经济效益。但是现在自己的使命还是应该把一款软件好好地完成。“大乱斗X”发卖后，在官网的更新上也要跟上。所以，最近这段时间我还是像个潜水艇那样好好地潜着水吧（笑）。

——知道了。最后，请对读者说两句吧。

樱井■对于过去不玩游戏的人来说，最近接触游戏机的机会也是越来越多。对于原来就喜欢游戏的读者们来说和那些人之间的交流也是非常重要的。

VIP的观点是？主机之间并没有什么胜败之分 积极拓展厂家之间的合作关系

——作为《源氏》这款作品的续作，本作有什么样的特征呢？

冈本吉起（以下简称冈本）■我们特别花费精力制作的是作为必杀技的“神威”。这一点上比起前作有了更大的进化，为了能让玩家感受到动作的感觉而下了很多工夫。另外，在内容上也进行了一系列的调整，比如说，主人公可以实时进行变更。

——啊，那就是在连续技当中也是可以变更角色了。除此以外，角色的数量也有所增加啊。

冈本■主人公是义经和弁庆还有前作没法使用而这次可以使用的静御前。另外还有一个是没有公开过的角色。

——还有其他的角色吗？

冈本■啊，之前连这个角色的存在都没说起过吗？真的是说漏了很多东西，请不要再问下去了。（笑）

——知道了（笑）。那么，这次发表的新作《Monster kingdom unknown realms》（暂定名）也将会在PS3上推出吧。

冈本■标题中的Unknown realms有“未知世界”的意思，里面将有多达7个异世界登场，为了解开母亲死亡的谜团而前往异世界进行冒险的少女，以及一个对此事有很深兴趣而一起前往的记者。整个故事将以这两个人物为中心来展开。

——那么，本作又是一个有着怎么样特征的游戏呢？

冈本■本来一开始是想制作成角色扮演类的游戏，但是考虑到海外市场的拓展情况，于是就转向了动作游戏。另外，还有收集怪兽，并用怪兽的能力去解开谜题的要素在里面。因为这次是用来在游戏展上展出，所以在游戏的内容上是用尽量简单的方式表现了出来，但是实际上本作的内容是很深奥的。另外，少女和记者进行召唤的方式也是不同的。

——那么，可以谈谈在进行PS3游戏的开发后，留下了什么样的印象吗？

冈本■作为一个硬件来说是一台很有意思的主机。接触的越深，就越有味道。说实话，一开始的印象可并不太好。（笑）

——对于这次的展会，又有怎么样的感想呢？

冈本■很高兴这次的游戏展上有这么多人来到，能和这么多人有一个交流。虽然也想到过PS3会是一个很引人注目的看点，但是当真的看到能有这样多的人来到也算是得到了一个对自己想法和努力的认证吧。

——次世代主机马上就要到齐了。那么您认为今后的业界将会如何发展呢？

冈本■最近经常会有一些关于哪台主机会取得领先位置的探讨，但是我觉得那是没有什么意义的讨论。最重要的问题在于一台主机能卖出去多少，所以说，如果每种主机都能卖出1000万台的话，那么所有主机就都是赢家。比如说，如果A的销量是1200万台，B的销量是1300万台，C的销量是1400万台，那么就说A是输家，这实在是有点没道理。反过来说，销量各只有150万台，10万台，5万台的话，那么这些主机就全都是失败的。如果说卖了150万台的主机是赢家，同样也是没有任何道理的。所以我认为，有可能是全部主机都取胜，也有可能是全部主机都失败。但是就现状而言，应该是取得某个关键作品主机的销量会一气上涨，而在软件上跟不上的主机则会陷入苦战吧。

——每种主机都能取得胜利，并且共存下去的局面也是可能的吧。

冈本■我想是可能的。次世代的三种主机一直都成鼎足之势的可能性也是无法否定的。

——硬件的性能都到达了现在这样的高水平，那么软件的集合也会更加费时，所以在相当长的一段时间里都将是僵持状态吧。

冈本■这点对于任何一种主机来说都是一样吧，现在主机的性能并没有完全发挥出来，但是我认为就在这几个月内会有一个飞跃性的进步。只是，对于开发方来说，状况却是比之前任何时候都要严峻（笑）。

——随着主机性能的提升，看来今后



↑冈本吉起。有限责任公司游戏共和国社长。

有必要重新审视一下游戏的制作方法了，比如说厂商之间该如何打破芥蒂共享信息资源。

冈本■比如说共用一些数据，或者成立一些只制作模型的公司。

——那么最后，所有玩家来句表示自己决心的口号吧。

冈本■绝不再婚！（笑）啊？工作方面的？游戏卖的好不好是放在第二位的，我们希望通过自己的努力而让消费者对我们的评价是“游戏共和国是一个制作好游戏的公司”。

VIP的观点是?

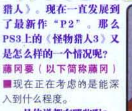
不断充实的怪物猎人的世界 制造出"有更多意外的环境"

——《怪物猎人P2》的开发速度真的是很快，从《怪物猎人2》而来的怪物和地图的再现度也都很高啊。

十本良三（以下简称十本）■首先是把2里的素材落实，之后才是再加以调整和修改的阶段。因为是掌机，所以加入了一些可以跳过的部分，总之是可以在零碎的时间里进行游戏。

一濑泰范（以下简称一濑）■玩家对前作感到不满的一些要素也都进行了改善。比如说和朋友联机时也是必须从集会所回到家里之后才能进行物品的整理，所以这次在集会所和农场也都放置了物品箱。当然换装备是不可能的了，因为有其他人在看着嘛。

——过去有一个年度最佳游戏的评选，而取得第一位的就是初代《怪物猎人》。现在一直发展到了最新作"P2"。那么PS3上的《怪物猎人3》又是怎么样的一个情况呢?



藤冈要（以下简称藤冈）■现在正在考虑的是能深入到什么程度。

——具体说都有哪些呢?

藤冈■生态体系以及生活观念，剩下的则是重新思考"狩猎怪物"到底是怎么样一个概念。猎人到底可以对怪物产生多大影响，游戏中又可以表现到什么程度。其实呢，就道具的设计来说，设下陷阱，让怪物掉落其中已经成为一种惯例，而如果想增加道具的数量在这一点上也必须要在这一点上来进行改变。

——那么也就是说要在系列上已经程序化的地方来进行改变了?

藤冈■因为硬件机能的提升，可以做的事情也就更多了。

——也可以算是对硬件技能的一个检测吧。那么现在已经到什么程度了呢?

↑《怪物猎人P2》监督 一濑泰范（左）；《怪物猎人P2》制作人十本良三（中）；《怪物猎人3》监督藤冈要（右）。

藤冈■公司内部已经有其他小组在进行PS3游戏的开发，从那里也得到了一些信息。不过说起来，其他的作品都是以单机部分为基础的，我想使用网络机能时的情况会有所不同。

——有没有发现什么新颖的地方呢?

藤冈■虽然现在还不知道能做到什么程度，但是我们的想法是制作出一个"将会出现更多意外的环境"。虽然玩起来很简单，但是却不程式化。

——说到环境的话，指的是自然这一部分的互动性会更强吗?

十本■我想这种游戏性和画面之间的联系也是很重要的。

——那么还想问一问各位关于次世代主机和这次展会的感想。

藤冈■在这次展会上有次世代水准的游戏提供了试玩，也公布了影像。让人感觉到一种真实感。当然并不仅仅说是眼前表现出来的真实感。

十本■只是觉得真是来了好多的人，虽然有人说很多人并不是为了游戏而来，但是我完全是没有这种感觉。

——这样啊。

十本■另外，随着掌机的普及，会场里的各个地方都有人在玩着游戏，与此同时，次世代主机也都已经推出台。也就是说符合不同的环境的主机都已经出场了。因此对于制作方而言，也应该制作出与环境相符合的的游戏。《怪物猎人3》可以利用网络来为玩家提供乐趣，而掌机则是一个可以让玩家用简单的方法来获得乐趣的环境。

——知道了。最后对各位读者说两句吧。

藤冈■《怪物猎人3》一定会出的(笑)。

——不出那可就麻烦了（笑）。

藤冈■不会的，而且这次会给玩家带来和第一次接触到《怪物猎人》时相同的感动。

一濑■我们也会为了"P2"能尽早和大家见面而努力。

十本■"P2"会在明年2月发售，另外，我想《怪物猎人3》在网络游戏部分的门槛也会有所降低。

藤冈■明年的这个时候一定会让大家看到《怪物猎人3》的游戏画面的。

——明年的这个时候，一定要让我们玩到啊。

一濑■这都完不成的话一定会被公司骂的（笑）。

十本■我们会努力的。

VIP的观点是?

从硬派的《杀手7》到《HEROES》最终目标是——制作高达游戏?!

——须田先生穿着的这个写着"纯白的恋人 比扎尔 朱丽"的卡通衬衫，实在很让人在意，请解释一下（笑）。

须田刚一(以下简称须田)■刚才在MMV的活动展台上，不是公布了现在正在开发中的游戏《HEROES》(暂定名)吗，这件衬衫就是游戏里的主人公，杀手特拉比斯一直都会穿在身上的东西。

——喜欢动画的杀手。从这个设定来看很有须田先生的风格啊（笑）。为什么要设计这样一个有怪癖的主人公?

须田■如果非要说一个理由的话，那就是《杀手7》是一个很深沉的故事，所以说就想反过来创作一个在很多方面都是与之完全相反的角色。并不是像《杀手7》那样过于偏向某一个方面，而是去塑造一个非常正统派的角色（笑）。

——（笑）。把这种风格的游戏制作在Wii上，真的一点都没有犹豫过吗?

须田■没有。任天堂的游戏有这样一个主导方向，就是"不被家人所敌视"。但并不是说所有的游戏都是那样的好，第三方厂商就是应该制作出一些不同类型的游戏来。如果因为有《HEROES》的存在，能够把Wii的魅力推进到更深的层次，那就是我们最高的心愿。

——其实我们也认为《HEROES》会成为Wii的一款重要作品。除了自己的作品还有什么其他在意的游戏呢?

须田■《合金装备4》和《失落的星球》实在是太有震撼力了。一定会是牵引主机销量的作品。另外让人跌破眼镜的就是《白骑士物语》了，那个作品真是不得了。虽然给人的感觉是那种欧洲中世纪的幻想风格，但是主人公却变身了，而且是变身成巨大的机器人！真的是让人搞不清楚制作者的想法。

——须田先生所说的"搞不清制作者的想法"是正面上的夸奖吧（笑）?

须田■那当然！作为一款PS3硬件厂商推出的作品，从里面可以感觉到各种各样的可能性。

——那么，对于PS3这台主机又有怎么样的看法呢?

须田■听说降价了，还是想买一台啊。

——就现在而言，有没有给PS3开发游戏的想法呢?

须田■没有，完全没有（笑）。现在是一个等待机会的状态。等时机到来，一定要制作出来一个不输给《白骑士物语》的游戏。

——那么，另外，Wii又是怎么样一台主机呢?

须田■开发起游戏来真的是很轻松，是对制作方非常体贴的一台主机。

——是指开发工具之类的吗?

须田■当然有这一方面，也有人性化这一方面，任天堂对我们这样的小厂商也是非常体贴的（笑）。Wii会大成功，只要拥有主机的用户就一定会去买"赛尔达"吧? 这样在早期市场就能得到整合。如果主机的价格可以调整到19800日元的话就更好了。

——性能相当之高的Xbox360加上软件也不过是29800日元，这样看来的话，Wii的确是有点贵啊。不过，Xbox360的这个价格也实在是太胡来了（笑）。

须田■Xbox360上的优秀作品也会在1年之内陆续到来。特别是国外厂商的作品真的是太强了。

——那么作为开发对象又有怎么样的看法呢?

须田■我很喜欢的一台主机。希望能开发Xbox360的游戏。也就是说想在所有主机上开发游戏。真的是很贪心啊(笑)。

——那么，作为一个制作人对读者发表一句公约吧。

须田■去年的时候，也曾经说过要和BANDAI的制作人合作开发《闪光的哈萨维》的高达游戏……不过到头来还是……(笑)

——之前在其他的采访中也提到过"总有一天会接触到'高达'"吧。有没有一种将会实现的感觉呢?

须田■有的（笑）。但是对于制作工作来说，要考虑很多东西，在这上面有突破后会去制作"哈萨维"的（笑）。另外，如果非要发表一个像是公约的东西的话，那就是"《HEROES》能卖100万份"。因为是MMV和SPIKE跨越厂商的概念制作出来的作品。



↑须田刚一。Grasshopper manufacture社长。

——现在的形势是两家公司都对须田先生加以支援啊。

须田■这真的是很可贵。我一定会把《HEROES》制作成一部既叫好又叫座的作品。啊，但是100万可是全世界的销量，日本国内的话，努力的目标……大概是10万份左右吧。会有让人惊诧的促销宣传手段（笑）。请广大读者尽情期待。

VIP的观点是？

继续制作属于成年人的乐趣 去寻求更有广度的游戏空间

——把目标对准成年人，描绘出如同电视剧一样故事的《龙如》销量相当好，反响又如何呢？

名越稔洋（以下简称名越）■用户的反响是多种多样的。不过能得到2006日本游戏大奖的优秀奖真的是让我很高兴。得到这个奖项也证明了喜欢这个游戏的并不仅仅是以前就玩游戏的人，也得到了一般消费层的支持。

——在前作中有很多真实存在的店铺出现在里面，在《龙如2》里还会登场吗？

名越■这是当然。在《龙如2》里也有很多在现实中真实存在的店铺和企业。为了能让真实存在的店铺登场要对当事人对游戏的内容进行说明，并得到他们的理解才可以，但是很多都被拒绝了。不过到了《龙如2》的时候，由于当中的很多人都玩过了1，所以交涉进行的很顺利（笑）。

——玩过《龙如》之后，给人的感觉是非常执着于"真实"这一点。

名越■是的，给人的感觉就是当自己走在街道上时见到的风景出现在了游戏里面。自己所熟知的小饭馆、小弹珠店都会在一部作品里登场，应该也是一种很不错的体验。所以要更忠实于现实，做到一切自己可以做的事情。

——原来如此（笑）。而且，很多只有成年人才能出入的场所，只属于成年人的乐趣散落在游戏中的各个角落里啊。

名越■是啊（笑）。这部作品并不是男女老少都会喜欢的游戏，而是把成年人作为首要的目标。

——《龙如》发售后一年就推出二代，在开发过程中是不是会有些困难呢？

名越■的确如此。经常有人问起是不是在制作1的时候就在进行2的开发了。但是事实上是绝对没这么回事（笑）。因为知道1代得到很多人的支持，所以才进行2的开发，真的是很辛苦。从某种意义上来说，也可以算是一种执念吧(笑)。有很多人相信1代会拿出一个让人满意的



结果而全力地支持我，正因为有要报答他们的那种心情，所以才能把这个需要2年时间的游戏在一年之内完成。

——本作是以关西为舞台的，那么故事上呢？

名越■事实上，在1的事件结束之后，又有新的事件发生。如果是从1玩起的玩家，自然是能够继续享受后续的乐趣了。当然，从2代开始玩也不会有什么问题，同样可以享受故事的乐趣。

——据说本作会增添很多新的要素，是不是真的是这样呢？

名越■是的，本作中的夜总会会有新的发展，玩家可以自己经营夜总会。虽然大家可能都去过夜总会，但是自己从来都没有经营过吧（笑）。

——这个还真是没有过（笑）。

名越■再说下去就会是剧透了，所以不能说太多，不过根据经营方法不同会引出各种不同的人间悲喜剧来。

——啊？也就是说夜总会和故事情节有关系？

名越■是的，关于经营的方法我们是非常认真地听取了实际经营者的意见(笑)。

——由详细的取材而生的真实感将会融入游戏里吧。

名越■是的。另外，我希望广大玩家不光只是去推进游戏的情节，如果能够去体会游戏里各种行为的乐趣，能够有一种不想让这个游戏结束的心情，那么我将是非常高兴。

——原来如此。这次的电影化也是之前就已经在计划之中的吗？

↑名越稔洋。NE软件开发部负责人。

名越■不（笑）。之前只是互相在闲谈时提到过：如果拍成电影的话一定会很有意思。

——电影版故事究竟是怎么样的呢？

名越■并不是完全沿袭游戏的情节，而是同一时间里在其他地方发生的事情。而在电影里也会交织进游戏里的画面。希望大家能感受到电影那种独有的乐趣。

——虽然早点了，但是现在有没有制作续作的计划呢？

名越■这个还真的不清楚啊（笑）。当听到用户的反应后会进行考虑。

——最后，向所有读者说两句吧。

名越■今后也将去制作能让成年人感到乐趣，同时具有更大广度的游戏。同时希望玩家们可以投入地去游戏一下，投入地感动一下。

PS3

PS3的支持度超过4/5，可以看出大部分厂家都是着眼于PS3的硬件机能所提供的游戏整体素质的提升空间。画面效果上的评价很高，然而由于随主机发售的作品中并没有什么太著名的作品，更多的目光还是集中在系列名作上。

Q PS3上最值得注目的作品是

作品名	票数
合金装备4 爱国者之铳	12票
最终幻想XIII	10票
审判之眼	7票
AFRIKA	6票
天剑	4票
其他 ●剑刃风暴——百年战争 ●GT赛车HD ●反抗——人类没落之日 ●LAIR（暂定名）	

Q 对PS3的期待度

不太期待 18%　其他 2%　比较期待 32%　非常期待 48%

Q 最有魅力的机能

机能	票数
绘图能力	19票
硬件整体的品质	10票
Cell的运算能力	9票
内藏硬盘	3票
采用蓝光光盘	3票
其他 ●向下兼容能力 ●和PSP的连动 ●联网机能 ●体感手柄 ●PS系列的品牌效应	

Wii

虽然程度不同，但Wii被厂商一致看好，NDS的成功证明了任天堂全新理念的可操作性，因此Wii如此被厂商推崇也就不为怪了。期待作品方面名作《赛尔达传说 黎明公主》以绝对优势领先于包括其他主机在内其他任何一款作品。

Q Wii上最值得期待的作品

作品名	票数
赛尔达传说 黎明公主	26票
超级马里奥银河	8票
Wii Sports	5票
动物森林（暂定名）	3票
任天堂明星大乱斗X	3票
其他 ●最开始的Wii ●舞动瓦里奥制造 ●火炎纹章 晓之女神 ●索尼克与神秘环 ●Elebits	

Q 对Wii的期待度

不太期待 1%　比较期待 36%　非常期待 63%

Q 最有魅力的机能

机能	票数
Wii的手柄	34票
24小时连入网络	9票
模拟平台	6票
开发环境良好	4票
主机价格	3票
其他 ●主机的大小 ●活动身体的理念 ●面向多人游戏的作法 ●彻底面向Light User（非传统玩家群）的战略	

XBOX360

虽然拥有相当强的硬件机能以及网络功能，但是支持度并不是太高，在软件阵容上，无论对于消费者还是软件商来说，坂口博信的《蓝龙》和《失落的奥德赛》无疑是对销量低靡的日本市场的一针强心剂。

Q Xbox360上最值得期待的作品

作品名	票数
蓝龙	18票
失落的奥德赛	14票
卡片召唤师传说	8票
勇闯尸城	4票
高达 特洛伊作战	4票
其他 ●失落的星球 ●战争兵器 ●明星创造	

Q 对XBOX360的期待度

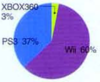


Q 最有魅力的机能

机能	票数
Xbox Live	18票
开发环境良好	13票
和Windows Vista的连动	12票
绘图能力	6票
硬件整体的平衡性	4票
其他 ●体验版的下载 ●排名系统 ●现阶段在北美的市场占有率 ●记忆装置的容量	

Q 今后销量最高的主机是

价格上拥有优势的Wii毫无悬念地取得了3/5的票数，PS3虽然在价格上存在很大的争议，但是从性价比上来看，也有很多厂家选择了这台最后出击的主机。而结合Xbox在日本本土的销量，日本厂商对Xbox360的排斥也应属情理之中，不过也许会有惊人的意外也说不定。



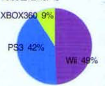
Q 最想为哪台主机开发软件

Wii的优势依然明显，提出"游戏家庭化"以及良好的开发环境是吸引大多数厂家的根本。厂家都表示对应Wii的新系统都有各自新的想法。而PS3则更多地吸引了以传统方式来开发游戏的厂家，同样，在日本销量几乎停滞不前的Xbox360还是很难吸引日系厂商的目光。

XBOX360 5%　PS3 32%　Wii 63%

Q 个人最想要的主机

Wii的优势不再那么明显，显然，作为一个游戏制作者更多人还是倾向与富有传统电子游戏概念的PS3，同时还有很多人表示两种主机都会去买。而Xbox一方面是主机缺乏人气，另一方面是很多人已经购入，不过还是有些人表示会等待《蓝龙》的发售后购入。



起舞于天空的神圣之翼

这个世界上所有生命的根源"玛娜之树"
少年与少女，还有那把舞动的剑
现在要开始的，是传说开始时的故事。
很久很久以前，世界还处于平和阶段。
而人们也尚未了解魔法的时候
在无尽之海的正中央，
一座非常非常美丽的小岛浮了上来。
——岛的名字叫做依露伽。

大陆的人们坚信依露伽岛是被圣兽守护的禁断之岛，谁都不敢去接近它。在这岛上矗立着一棵作为世界起源而存在的，被称为所有生物的母亲的参天大树。但是，不知道从哪一天开始，这棵大树突然变化成为一座大石头。

在这之后要讲述的故事是，
少年是如何得到圣剑的……
少女是如何变为玛娜女神的……
精灵与人类与世界互相连接。
很长很长的，绝望与希望并存的故事……

Flammie

挥舞着美丽神圣的四只翅膀 能够带着玩家遨游于广阔天空？

重视游戏性、娱乐性的动作冒险类游戏《圣剑传说4》在最近又放出了许多全新的内容。SQUARE-ENIX公司表示，他们开发中的新作品《圣剑传说4》已经确定在今年12月21日发售，这是全系列第一款3D类型游戏。

在去年10月，SQUARE-ENIX就表示他们会有两款"圣剑传说"游戏推出，一款是针对NDS掌机推出的《圣剑传说DS》，另一款则是平台未定的《圣剑传说4》，而当时关于《圣剑传说4》到底归属哪个平台曾经让PS2与NGC玩家引发争论，不过如今答案揭晓，还是在目前最主流的PS2上登场，还冠上了正统的四代作品，这也是阔别10年之久所见的"圣剑传说"系列正统最新作。

聖剣伝説4

这次《圣剑传说4》隔了10年之久才推出新作，又挂上了四代的正统称号，想必是决心重出江湖，所以《圣剑传说4》的游戏素质是值得期待的。看来SQUARE ENIX打算把握PS2晚期的辉煌再创商机，此外《圣剑传说4》的游戏类型为动作冒险，与"圣剑传说"系列作一贯的动作RPG不同。

PS2	本刊译名：圣剑传说4			CERO A
	SQUARE-ENIX	7140日元	2006年12月21日	
动作冒险	DVD-ROM	日版	1人	记忆容量未定

恐慌等级系统是什么？



惊吓敌人的话 恐慌等级系统就会 出现在敌人头上

向怪兽投掷MONO、或者使MONO互相碰撞发出巨响以及强大的冲击波时，怪兽头上就会出现被称为"恐慌等级"的数值。表现出恐慌等级的怪兽会进入恐慌状态，各项数值会逐渐变为0直到完全没有抵抗能力。很强的怪兽也能够使其恐慌从而轻松击倒。

数值将会逐渐回零 直到完全没有抵抗力

恐慌的怪兽会在无防备状态下四散奔逃，这时可以肆意攻击。但恐慌等级会随着时间逐渐降低，直到再次攻击玩家。所以迅速解决掉恐慌中的怪兽十分重要。

从"惊吓"后产生的连锁反映

A.使用MONO

打算将怪兽陷入恐慌状态时，最简单的办法就是用剑或鞭，使木桶或岩石这类"MONO"在敌人附近掉落或撞击敌人即可。装备剑的时候是在防御状态下推动；而鞭子则是利用投掷、回转、撞击等动作方式使MONO运动。要诀就是在战斗中要经常性的观察两边的地形以及特征，并且多在战场上实地侦测一下，搜寻能够活用的MONO是本作非常重要的要素。用好了基本的恐慌等级制造方法后，与敌人战斗将会变得异常轻松并且有趣，绝对不会让人觉得单调。



直接利用MONO进行撞击

用MONO或者怪兽直接向目标怪兽撞击过去便能使其陷入恐慌，使用鞭子时方法是非常多样的。



白色能量罩就是冲击波

让MONO之间发出冲击波

将MONO从远处投掷或是使其从高处掉落，落下点周围会发生冲击波，敌人遇到冲击波也会陷入恐慌。

B.利用大小或重量改变威力



↑滚个大石头向敌人推过去吧……

使用越来越大的或更为沉重的MONO的话，恐慌等级也会随之加剧的。比如说，比起用又小又轻的木桶，使用巨大的岩石撞击敌人能够使其恐慌等级的数值变得更大。此外，怪物本身个头的大小也影像着整个系统。如果玩家面对巨大的敌人，就不得不准备一些与其身体相称的巨大MONO才能够从容地对付它们。巨大的MONO虽然威力高，但缺点是运送以及使用都会耗费体力，同时也花费大量时间。





←从坡上将木制的水桶向怪兽投去。通过图片可以看到，被击中的怪兽恐慌值达到了30，周围怪兽也有14的恐慌值。

←在同一个场所，推动巨大的岩石使其滚落，怪兽的恐慌值达到了45。可以看出比起木桶，岩石的效果要大得多。



使用各种方法来惊吓怪兽们使其陷入无防备的恐慌状态

C.必须考虑高低差的影响

使MONO转动翻滚击中敌人，便能够使其产生恐慌度。而在这情况下，根据地形倾斜程度的不同，恐慌等级的数值也各不相同。如果在坡度很大的场所使MONO滚落，MONO将会以逐渐加速的状态向下冲去。此时撞击怪兽的话将给予怪兽很大的冲击，同时造成恐慌度。这与将MONO从高空落下是同一道理：越高处落下来的MONO造成的恐慌等级也越高。在特殊场合使用MONO能够一口气击溃怪兽。



↑善加利用特殊地形便可以将本来很难打的怪兽在短时间内迅速击溃，熟练掌握后非常实用。

怪物的恐慌等级超过99时候将会……



这个皇冠是什么意思?

↓混乱等级超过99后怪物头上将会出现皇冠。

↑这应该代表着什么特殊的意思，这时攻击这个敌人的话会发生什么？

战场上充满了全新类型战斗

如果对陷入了恐慌状态的怪物施以攻击、制造伤害的同时便会有彩色的奖牌和一种被称为“鲁库”的钱币掉落。在这些掉落物品当中，收集那些奖牌的话居然可以令主人公的能力得到上升！与“恐慌等级”系统相辅相成，这个“收集奖牌”和“收集鲁库”的系统也一定要牢记在心。正是这两种系统才是本作的战斗系统脱离了传统的模式，给玩家一种时时刻刻都能集中注意力的紧迫感，实际效果相信会非常不俗的。

恐慌状态便会掉落奖牌


↓敌人恐慌时便会掉落奖牌，积极地恐慌它们吧。



从无防备的怪物手中夺取提升能力奖牌

在单只怪物恐慌等级变成零之前，能够从其手中夺取的最大奖牌数量为3枚。在夺取全3枚之前让怪物恢复了正常状态的话，可以再次使其陷入恐慌状态，之后便可以继续夺取奖牌。比起将怪物陷入恐慌状态后立即击倒它们，这种方法无疑对于主人公能力提升有很大帮助。

男性主人公艾迪的成长过程

随着每次获得奖牌能力也在不断地成长着。收集数量多少将直接关系到艾迪能力的高低，如果能够大量获得冒险也将更加轻松。


←↓效果只在当前关卡有效，下一关后就需要重新收集。

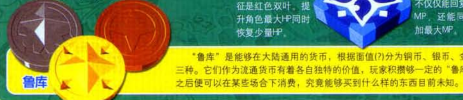
奖牌种类以及鲁库

玩家能够获得奖牌一共有HP、MP、POW（能量）的三种种类，在这其中玩家最应该优先取得的便是提升POW的奖牌。大量取得这种奖牌提升玩家的“吸附等级”之后，便能够用出更为丰富多彩的鞭子技能。不仅能提升玩家的战斗能力，战斗的乐趣也将大大提升。

POW奖牌
提升攻击力，收集一定数量后“吸附等级”上升，角色动作更加丰富。

HP奖牌
三角形的奖牌，特征是红色双叶，提升角色最大HP同时恢复少量HP。

MP奖牌
不仅仅能回复角色MP，还能同时增加最大MP。



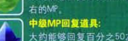
鲁库
“鲁库”是能够在大陆通用的货币，根据面值(?)分为铜币、银币、金币三种。它们作为流通货币有着各自独特的价值，玩家积攒够一定的“鲁库”之后便可以在某些场合下消费，究竟能够买到什么样的东西目前未知。

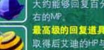
会掉落对冒险有帮助的道具

破坏MONO以及打倒敌人时候便会有道具出现。与奖牌一样，道具只在当前状态下有效，并不能积累保存，下面简单介绍一下种类。


初级HP回复道具：
大约能够回复百分之25左右的HP。


中级HP回复道具：
大约能够回复百分之50左右的HP。


初级MP回复道具：
大约能够回复百分之25左右的MP。


中级MP回复道具：
大约能够回复百分之50左右的MP。

最高级的回复道具：
取得后艾迪的HP与MP将得到全回复。

本作的自由度相当的高

游戏中加入了力回馈概念，效果音也准备了很多。效果音会受到物质、质量等各种要素。对话的时候字母框里不会出现角色的表情，所以角色的表情全都体现在剧情发生的时候。

本作像《玛娜传说》一样自由度相当高，同样的MONO根据不同的形状会出现不同的结果。比如说推两个外形不同的石头时石头滚的方向会不同，推木筒的部位不同，木筒滚的方向会不同。地图画面有大有小，存在各种可利用的MONO。有些场景必须利用这些MONO才可以到达



←↓良好地掌握怪物与MONO之间的关系能够帮助玩家迅速通关。

攻击恐慌状态的敌人能力会提升



使用各式各样MONO制造一场超级大混乱吧

除了水桶和木箱这样小型的MONO之外，本作还有许多种类的MONO可供玩家使用。根据MONO种类的不同玩家加以活用便可以使怪物陷入大混乱的状态，这也是本作的特色内容之一。在下面我们具体介绍一下利用各种MONO使恐慌状态发生的实例，在这其中甚至还有使整个木制房屋倒塌从而让怪兽陷入大混乱状态的例子。本作如何使怪兽陷入恐慌状态是战斗系统的关键。



可怜的怪兽终日伴随恐慌

敬请期待全新的《圣剑传说》系列 每次进行游戏都能有新的发现

——《圣剑传说4》发售日确定了，已经进入发售倒计时阶段。这次发表的罗立马之王丝托劳德是怎么样的人物？（下图）

石井■他是作为艾迪敌人登场的角色。《圣剑传说4》的主线剧情就是描写艾迪等人与丝托劳德率领的罗立马军战斗。

——舞台设定与《CHILDREN of MANA》相同都是依露伽？请透露一下在两作中使用相同场所的理由吧。

石井■"圣剑"系列作品在序章的时候总会有各自的出发点。《圣剑传说4》描写了"玛娜女神"与"圣剑"的诞生、而《CHILDREN of MANA》则是描写"玛娜圣域"的建立故事的。依露伽岛这个场地虽然是统一的，但是整个游戏故事却是没有直接联系、游戏系统也是完全不同的。只是在《CHILDREN of MANA》中描写的"过去的灾难"这样的世界观是两作 共通的唯一特点。

——那么在《CHILDREN of MANA》中登场过的角色们会在新作中登场么？

石井■这个说法恐怕纯属空想吧。但是一直支持系列作品的玩家能有一定的预想也是不错的事。

——艾迪等人造访树之同时看到的石碑跟《CHILDREN of MANA》里村中的石碑造型好像非常相似，是一种东西吗？

石井■造型虽然是一样的，但完全是两种东西。

——请告诉大家一些关于艾迪和莉琪雅的消息吧。

石井■在游戏中玩家基本都是操纵艾迪的，与莉琪雅一起行动的机会相当的少。《圣剑传说4》是控制单一角色的自由动作冒险游戏。

——游戏中的武器，这次继剑之后又有了鞭子的消息。还有什么新的武器种类么？

石井■我现在能告诉大家的是，武器决不仅仅这两种而已。许多玩家都希望在系列游戏中丰富武器种类，我们在本作中正试图满足大家的要求。

——武器似乎有着等级系统存在，这会对战斗产生什么样的影响呢？

石井■用鞭子举例来说的话，可以逐渐举起比自己还重的庞大MONO。此外，通过鞭子能够进行的动作种类也会增加，在提高游戏性上有了很大的突破。如果练剑也算在内，即使与同一个敌人作战也会存在许多完全不同的战斗方法，特别是关于MONO的要素更加能够体现出这一点。

——本作中物体的动作是通过物理演算来处理的吗？

石井■是物理演算。利用物理演算，我们就能够更加真实的表现细致的物理运动了。

——敌人和MONO道具的配置都会变化，再加上玩家使用力度大小的不同，游戏内的敌人和MONO也会产生不同的变化，可以这么说吗？

石井■是这样的。物理演算这种技术能够实际应用在游戏和战斗当中确实非常令人兴奋。

巨大岩石坠落



→回转的岩石从很高的悬崖掉落后击中怪兽造成了60点的恐慌。

←这种效果的前提便是推落与艾迪体型差不多的岩石。

木制房屋倒塌



←巨大木制房屋倒塌后产生强烈的连锁冲击波，怪物集团大混乱。

敌人互相碰撞



←将怪兽本身作为MONO来使用也是可以的。

各种各样MONO使游戏乐趣多多

身着重铠、手持利剑的武士，
与翱翔在天际的飞龙，
这似乎是奇幻世界中必不可少的要素。
我们已经在众多名作中
看到过这样的组合。
而这一次，
在机能空前强大的PS3上，
《龙穴》又将带给玩家怎样的惊喜？
至少我们知道，
它的画面效果绝不会让你失望……

Lair

时隔一年之后 飞龙再现东京展

PS3	本刊译名：龙穴			
	FACTOR5	价格未定	2007年春季预定	RP
动作冒险	蓝光光碟	美版	游戏人数未定	记忆容量未定

在2005年的东京电玩展上，玩家们第一次看到了《龙穴》的预告片。片中栩栩如生的飞龙和超大魄力的战斗带来了一片惊叹之声。时隔一年之后，在今年的东京电玩展上，Factor5为我们带来了真正可以操作的试玩版。尽管这个试玩版的开发进度也还不高，很多细节都还没有完成，但还是让我们有机会窥见《龙穴》这个奇幻世界上的一角。而它与PS3主机硬件的契合程度也引起了我们极大的关注。

技术为先的Factor5 演绎龙骑士新传说

对于喜爱欧美游戏的玩家来说，Factor5并不是一个陌生的名字。它于1987年在德国科隆成立，名字的来历是因为创建时共有5名成员。后来公司搬迁到了加拿大，与好莱坞著名导演乔治·卢卡斯旗下的游戏工作室LucasArts建立了密切的联系，并且作为第二方厂商为任天堂的SFC、GBA、N64、NGC等主机开发了众多以卢卡斯电影为题材的游戏。Factor5最为著名的作品是N64以及NGC平台上的射击游戏《星球大战：侠盗中队》系列，在欧美游戏界享有很高的声誉。除了游戏软件开发之外，Factor5还为任天堂的主机提供声音引擎，其技术力水平毋庸置疑。

“骑乘飞龙作战”这样的设定在游戏中并不少见。例如SEGA公司的名作《铁甲飞龙》系列、Square·Enix公司的A·RPG《骑龙者》系列，等等。这些作品虽然题材类似，但是在游戏侧重点方面则各不相同。而由Factor5开发的这一款《龙穴》作为PS3平台上的作品，首要任务自然是需要展现出强大的技术力，以次世代的画面素质征服玩家的心。尽管我们目前所看到的预告片和试玩版并不是最终开发完成的画面，但已经让人感觉到新主机的强大感染力。无论是巨龙或者战士身体上的细节，还是辽阔的战场上数以千计的士兵，都给人留下了非常深刻的印象。

魄力无比的 空中激斗

←向敌人的飞龙抛出铁钩，并跳到它的背上将其击杀！空中的战斗令人血脉贲张。

人和龙之间 血腥残酷的恶战

←将驾驭飞龙的敌人杀死之后，庞大的飞龙自然也就失去了战斗力。



用烧毁一切的火焰 带来死亡的恐惧

↑飞龙落到地面之后可以用火焰蹂躏敌人的士兵，按下□键就能发射火球，而按住□键不要松开则是喷射炽热无比的火焰。

不仅是空中的主宰 更是地面的煞星



←用利爪和巨大的翅膀来肆意践踏弱小的士兵，看敌人在你的飞龙面前惊惶失措的奔逃，这样的画面真是让人感觉爽快无比！

你从来不曾想象过的



令所有人叹为观止的细节表现 刻画迄今为止最为真实的飞龙大战



《龙穴》中重要的功能之一就是对PS3手柄定位功能的应用。当你骑乘着飞龙翱翔在空中的时候，只要轻轻晃动手柄，就能做出各种各样的动作。例如将手柄向前推动能够让飞龙下降，把手柄向后拉则是上升；左右晃动手柄可以让飞龙身体倾斜，猛烈地晃动还能做出闪避的动作。此外，×键是扇动翅膀，而○键是瞬间的加速。

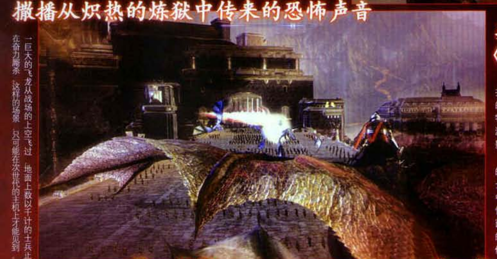
看似坚不可摧的要塞壁垒 在飞龙面前只是小小的障碍

用原始而残忍的方式 击倒敢于挑战你的敌人

锁定画面中央的敌人所驾驶的飞龙之后，就可以通过喷射火球等方式对它进行攻击。靠近敌人之后，还可以通过猛烈晃动手柄的方式来做出用翅膀、利爪攻击的动作。当敌人的体力下降到一定程度之后，就可以对其进行最后一击。这有点类似于《战神》中的系统，画面上会出现一系列的按键提示，正确输入就能做出一套极具视觉冲击力的连击，毫不留情地将敌方的飞龙杀死！

人类在它们的面前显得如此渺小 唯有飞龙之间才能互相匹敌

如同冷酷的死神一般掠过无尽杀戮的战场 撒播从炽热的炼狱中传来的恐怖声音



一巨大的飞龙从战场的上空飞过，地面上数以千计的士兵正在奋力厮杀，这样的场景，只可能在次世代的主机上才能见到。

期待更加完美的表现 《龙穴》的传说蓄势待发！

靠近地面时按下△就能落地，然后你便可以肆意践踏并且用火球来惩罚地面上的敌人士兵，操纵飞龙吞下敌人的士兵，还能够补充自己的体力。控制着这样一只庞然大物在战场上大开杀戒，实在是非常爽快的事情。除此之外，游戏中的画面特效也十分优秀，巨龙身体下即时演算的阴影以及靠近水面时产生的倒影和涟漪都极为逼真。

不过，我们也看到目前这个试玩版中还有很多不完善的地方。例如战斗系统过于简单，画面上也只有敌我双方士气槽，而没有体力等显示。开发组表示，在最终的版本中，还会对系统的细节做出很多调整，加入更多富有趣味性的要素，除了飞龙的体力计之外，也可能加入直观的画面表现，例如用身体上的伤痕、流血来表示飞龙受到伤害的状况。《龙穴》预定于2007年第一季度发售，希望到时候我们能看到更为精彩的飞龙大战！

龙族大战，即将在天空拉开帷幕



本次我们的介绍从战斗系统关联的游戏内容开始，之后扩展到故事上重要的剧情等等，这次得到确认的全新消息相当地多，请关注《蓝龙》的玩家一定不要错过。

X360	本刊译名：蓝龙				CERO
	Mistwalker	7140日元	2006年12月7日		
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	记忆容量未定	

在东京游戏展提供了展厅试玩的《蓝龙》，已经进入了距离发售日的倒计时阶段。这一次就让我们采访一下游戏制作的总指挥坂口博信先生，了解一下关于游戏的各种值得瞩目的要点，例如像剧情是如何步步深入、以及一些尚未明晰的细节部分等方面。

坂口■在开发机上，序盘以及中盘等等，大家共看到多少个剧情场景呢？

——啊？我们还可以那样看吗？

坂口■大致上，直到游戏的结局部分为止，许多细节演出部分都尚未最终确定。

[坂口博信启动了游戏]

坂口■刚刚进入游戏就进入了玩家控制状态。在这里（指的是标题画面）用手柄输入按键指令就能使游戏启动。看，在这里已经是玩家控制的状态了。游戏的完成版我们预定使用与之相同的设计，在这里我们先从坡道走下去……

[游戏的开头动画正式开始]

坂口■开头动画被进行了高清晰度画质影像与基于实机上的即时演算的双重处理，故意给人一种“这究竟是CG影像还是即使演算”的感觉。比如说现在这里（坂口指着画面）就是影像画面、而刚才人物那里则是即时演算出来的画面。

——还真是看不出什么不同呀。

坂口■别说你们，连我们开发人员有时候都搞不清楚说出“哎？这里是不是即时演算呀？”这样的话呢（笑）。

[开头动画结束进入游戏场景]

坂口■关于徘徊在地图上怪物的种类，既有一见到玩家马上拔腿就跑的，也有见到玩家马上开追的。我们先来战斗看看吧，战斗时还是比较传统的命令式战斗方法。使用魔法或是僧侣的攻击，都可以在蓄力之后发出。蓄力的后果就是行动顺序将会后退一定程度，但是威力将会上升，魔法的范围也会相应的变得更广。

关于战斗场面，果然还是使用影子战斗的部分相当有个性。遇到了相当巨大的怪物，就算是玩家与之相比就像豆粒一样的怪物也能够与之战斗。这是因为影子可以自由的伸缩，充分延伸影子的话，就算敌人是像东京塔那么高的怪物玩家也能够与之战斗。

——有没有类似于召唤魔法一样的东西？

坂口■嗯，是有的。如果使影子实体化，就能实现相当强力的攻击。而游戏中的成长系统，是可以将经验值兑换使技能增加，在组合的数量上实现了相当高的自由度。角色能够做的事情根据玩家不同会有很大的不同，非常希望玩家能够注目因此引起的在战斗中的效果变化。

——相当引人入胜的样子呢。

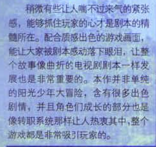
坂口■确实是很引人入胜的，根据变动类似于影子职业一类范畴的话就可以将角色向自定义的方向改变。所以虽然库露库是柔弱的女孩子，也能够成为精力旺盛的战士，或者作为团队的肉盾，这都是根据玩家自由设定的。

——本作是在战场上与敌人发生冲突或者被敌人发现从而引发战斗的类型呢。

坂口■但是，这个被敌人发现却和其他游戏有一些小小的差别。就算是玩家在地图上行走的时候也会受到怪物的远距离攻击，当然玩家也可以进行反击。基本上来说，在地图上遇见敌人就进入战斗，但是这里面加入了许多的策略。是在这里和敌人进行战斗呢？或者是立即进行回避呢？再或者，引来一拨与目前怪兽相性极差的怪兽使它们打在一团玩家

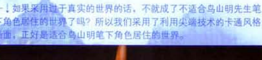


控制影子形成的蓝龙与敌人勇敢战斗



稍微有些让人喘不过来气的紧张感，能够抓住玩家的心才是剧本的精髓所在。配合质感出色的游戏画面，能让大家被剧本感动落下眼泪，让整个故事像曲折的电视剧剧本一样发展也是非常重要的。本作并非单纯的阳光少年大冒险，含有很多出色剧情，并且角色们成长的部分也是像转职系统那样让人热衷其中，整个游戏都是非常吸引玩家的。





←↓如果采用过于真实的世界的话，不就成了不适合鸟山明先生笔下角色居住的世界了吗？所以我们采用了利用尖端技术的卡通风格画面，正好是适合鸟山明笔下角色居住的世界。



与同伴同甘共苦 主人公奋斗记

The thoughts of the Ancient Ones.

未知的世界等待去探索 勇敢的少年们面临种种困难

↑修、库露库、吉罗和马路马罗究竟看到了什么让他们如此吃惊？面对于未知的世界，少年们的命运究竟会怎么样？让我们拭目以待。

黑暗力量蠢蠢欲动 正义终将战胜邪恶

←剧本曾经一度被全部更改，最终是全部推翻重新来过。鸟山明关于游戏剧本也给了很多的点子和建议，现在许多关于最终BOSS的点子都是来自于鸟山明，是非常珍贵的建议。



伺机脱身？给玩家的选择空间是非常大的。

——可以同时引来两拨相性差的怪兽？

坂口■在遭遇怪兽的时候，是可以将战斗范围扩大，将复数的敌人带入到战斗当中来的。打倒了其中一个组合之后另外的组合就会出现，此外这些敌人之间是存在相性的。如果这家伙与这家伙（坂口指着画面）相性很差的话，把它们带入同场战斗中、它们就会互相战斗起来。这样的战斗系统可以说是相当的有意思。

类似这种情报可以在街道中打听出来。比如哪里的炎之狼与冰之狼关系非常之不好……总之是非常简单就能够掌握的东西。有些怪物只需从外观就能看出与其他怪物关系非常恶劣。

（坂口关闭了游戏）

——哎呀，真是看了许多独特的游戏内容呀。游戏方面是不是已经接近完成了？

坂口■因为是12月发售嘛，我相应该是已经基本完成了。游戏的基础已经全部完成，剩下的工作应该是进行一些细节上的完善吧。比如说游戏中村庄的街道是非常热闹的，我们既然用了那么多的多边形去制作它们，就尽可能地使它们给人自然的感觉。

——这款作品只要看见一次就会留下深刻的印象，这种图像风格给人的感觉就是“通过次世代游戏机表现鸟山明先生作品的角色就应该是这样”呢。

坂口■我们曾经考虑过卡通渲染效果，但是这种技术受被写界深度的影响所以很难向观众传达信息。果然还是非那种能够自由使用视点的、有点像广角着色单元的技术不可。

制作最初确实非常迷惑，卡通渲染曾经一度被确定。但后来考虑到好不容易使用了次世代主机，就应该尝试使用更为先进的影像技术表现鸟山明先生绘制的世界。角色的建模也是非常重要的工作，鸟山明先生对于细节部分的修正真的是帮了我们的大忙。

之后角色与背景之间如何融合就成了非常重要的内容。在开发的初期使用的真实背景中，放入照片中鸟山明先生绘制的角色，总有一种微妙的不和谐感觉。

此外，游戏还预备了限定版本的包装（比如说Xbox360核心版与《蓝龙》捆绑销售的限定套装），作为预约特典还附上了特殊铭牌，这可是鸟山明先生亲自设计的哦。关于套装我会在之后详细说明了，如果是还未购入Xbox360的朋友们一定要趁着这个机会购入啊。

——现在游戏基本完成了多少呢？

坂口■现在已经完成了8成到9成，而且发售日已经初步决定为12月7日。

——嗯，基本上就是那一天发售了呢。

坂口■是啊，不出意外的话就是那天了。由于决定发售日，我们制作人员就更要拼命努最后一把力了（笑）。“那天之前不完成的话是不行的”，大家已经立下了军令状。所以现在已经基本过上了没有休息日的生活，很辛苦呀。而且，开发方已经放出了预约，……总之还有一点我们就要完成了，一定会加油的！

见证催人泪下的瞬间

→虽然库露库说了「连你也会跟我一起死」，修却淡淡地说：「没什么。」意思是只要和库露库在一起，修就算是死也无憾了，唯独不想让库露库一个人就这样离去。





坂口博信
Hironobu Sakaguchi

蓝龙开发者中有许多鸟山明的FANS?

坂口■“包括我在内，鸟山明先生在我们这里的FANS实在是太多了。只要他一来参加开发或者是来试玩游戏，我们这里许多人就会变成狂喜乱舞状态。人物建模应该如何如何，人物的动作应该是怎样的，他的指示我们开发人员总是非常重视的，努力创造出一个漂亮的鸟山明的世界。鸟山明先生对于画稿的那份爱情，全部被包含在人物模型与动作里面展现给大家。”



↑→库露库脖子上的项圈里被埋下了炸弹。她自己知道了这件事后，独自跑开准备一个人静静等死。但是修却追上了她，始终抱着守护着她，库露库不愿看到修陪她一起送死。

KANE & LYNCH DEAD MEN

两个天生杀人狂的地狱不归路

以《杀手47》系列而闻名的Io Interactive工作室，最近公布了基于XBOX360平台的新作《凯恩与林奇：游魂》。引人入胜的剧情是这部游戏中最重要的要素之一。两位主人公堪称游戏史上最怪异一对搭档，他们各自都有复杂的身世背景，并且在鬼使神差的命运安排之下走到了一起。凯恩原本为一个叫做"The 7"的犯罪组织卖命，在南非的某次行动中除了他之外其他所有的人都死亡了，而他则独吞了一批钻石并且逃脱。不久之后，他被警方逮捕并且判处了死刑。而林奇则是一个精神病患者，某一天他醒来之后发现自己的妻子死在身旁，他完全记不起来这到底是不是自己干的。他同样也被判处了死刑，并且和凯恩一起被押赴刑场。The 7劫下了囚车，救出了两人，逼迫凯恩去找回钻石，还跟林奇订下了协议，让林奇去监视凯恩的行动——听起来很怪，但是两人不同寻常的关系就此开始了。一个声名狼藉、连自己的同伴都背叛的罪犯和一个精神状态很不稳定的"疯子"，他们能做出一些什么样的事情来呢？

X360	本刊译名：凯恩与林奇：游魂			RP
	EIDOS	价格未定	发售日未定	
动作冒险	DVD-ROM	美版	游戏人数未定	记忆容量未定

←目前开发组并没有透露太多的剧情，可以确定的是这两个人的背景故事绝不像我们已经知道的那么简单。

最为离奇的组合 互相猜忌的搭档

迷雾重重的惊险故事 等待你逐步揭开



←在凯恩和林奇这种刀头舔血的生活中，少不了和警方发生对峙的场面。



→"The 7"在幕后操纵着一切，在某些关卡中他们的人也会出现并且协助凯恩行动。

→这两个人是不折不扣的危险分子，没人知道他们会做出什么可怕的事情来——最好离他们远点！

一对完美煞星 走上毁灭之路



↑有时候你制定了完整的计划并且试图控制局面，但突发事件还是会不可避免地发生。这时候除了掏出冲锋枪杀开一条血路，也没什么更好的办法了。

一眼睛被一把利器顶住绝不是什么舒服的事情，这时候几乎所有人都会乖乖招供出你想得到的情报。



恐吓、劫持、破坏、杀戮……
这些就是你必须要完成的工作



面对你已无法控制的局面
你将采取什么样的应对策略……

在单人任务中玩家只能操作凯恩，而林奇会紧紧跟随凯恩一起行动。某些关卡里还会有其他The 7的成员来协助。就像我们所知道的那样，林奇并不是一个会乖乖听指挥的搭档，而The 7的人显然也绝非善类。这些同伴各自都有自己的行为方式，玩家只能对他们下达简单的指令，而他们到底会做出什么事情来就不是你能管得住了。有时候你可能并不想把事情闹大，而林奇却忽然失去控制地拔出霰弹枪来乱射，让局势陷入一片混乱之中！



各种精心设计的任务
将你导向最后的真相

凯恩和林奇要与其他几个The 7的成员一起混进一栋摩天大楼，而他们所选择的方式是假扮成窗户清洁工人，借助绳索从大楼的屋顶垂下。说实话这份工作可一点也不轻松！

这是一个不存在忠实或者信任的世界
唯一可以依靠的就是你自己手中的枪



以生命作为赌注

←只是往下俯视一眼就让人头晕目眩的摩天大楼，不知道凯恩等人完成任务之后怎样顺利逃离呢？

←千万不要往下看！有恐高症或者心脏病的人还是不要玩这款游戏比较好。



↑四个凶神恶煞的"清洁工人"，你最好祈祷他们不要出现在你家屋顶上。在很多关卡中需要和同伴配合完成任务，但有时候他们也会给你带来不小的麻烦。

在正义和邪恶的夹缝间生存

展示一段与众不同的犯罪生涯
体验从地狱中归来的疯狂经历

游戏的画面显示十分简洁，屏幕上只有显示同伴体力以及行动状态的图标。游戏中并没有主角的体力槽，当你受到严重的伤害时，画面会变红，镜头也会摇晃起来，表示你已经相当危险了。此时，如果你能躲到安全的地方，避开敌人的攻击的话，体力自动地缓慢恢复。当你被击倒时，如果够幸运的话，附近的同伴可能会为你注射强心剂并且把你救活。此外，如果主角或者某一个同伴陷入危机之中的话，屏幕上就会出现一个小窗口，显示周围的情况，此时玩家就要迅速做出判断并且采取相应的对策。



←↑当然，除了以上所提到过的这些有意思的要素，画面也是本作中不可忽视的一点。例如在舞厅的场景中，我们可以看到很华丽的灯光效果。

用强硬手段压制

↑如何迅速通过一个人头攒动的迪斯科舞厅？凯恩给了我们最简单的答案：鸣枪之后惊恐的人群自动让开了路。

你就如同失去了躯体的游魂一般
在这个罪恶与黑暗的空间中飘荡



大富翁类游戏可以让玩家在游戏中得到放松，并且可以满足玩家的富翁梦想，因此大富翁类游戏虽然出现了多年，但仍然经久不衰，一直受到广大玩家的热爱。而这次登陆NDS的本作，则是由业界名人堀井雄二亲自监督制作，更聚集了玩家心目中的人气偶像。

NDS	本刊译名：马里奥DQ富有街			
	SQUARE-ENIX	价格未定	发售日未定	
益智	卡带	日版	人数	记忆容量未定

有钱就拥有了一切 钱多的人才是主宰者

《马里奥DQ富有街》顾名思义是一款大富翁类的益智游戏，从FC时代开始，大富翁类型的游戏就受到广大玩家的热爱。在一个固定的地图上撒下色子，然后按照色子点数前进，路上可以购买股票和地产，还可以在银行存款或者取钱。而最终的目标则是在最短的时间内积攒到指定的资金，或者是利用经济手段将其他的玩家击败。在游戏中玩家还可以利用各种各样的道具陷害对手或者是保护自己等，还可以利用各种陷阱让对手进退两难，这样的绝妙设定和平衡性引得无数玩家尽折腰，使大富翁类游戏成为得到全部玩家认可的作品。而且玩家在游戏中除了与NPC斗智斗勇以外，还可以与三五好友一起进行游戏，充分享受到与人斗争的乐趣。本系列的作品也一直是大富翁类型作品中的佼佼者，每款作品都取得了不俗的销量，相信本作也不会例外。

梦幻组合游戏名人齐出场 ☆马大叔富有街大战传说勇者！

游戏界最具有代表性作品合体登场！家喻户晓的业界神作《勇者斗恶龙》和《超级马里奥》中的人气主人公同台竞技，竞技的舞台就是本款《马里奥DQ富有街》。玩家可以在本款游戏中操纵马里奥、史莱姆等人气人物，在这个世界里以金钱占有数为目标一决胜负！大富翁类型的游戏原本就在玩家中占有很大的市场，而《超级马里奥》和《勇者斗恶龙》更是玩家心中的神作，这次的两大巨头联手合作重新打造大富翁，相信一定能取得不凡的销量。另外，NDS主机现在也是如日中天，本款作品定能将主机推上新的高潮。本作收录的地图也是包括了《超级马里奥》和《勇者斗恶龙VIII》中的经典场景，例如DQ8中的特罗迪恩城，喜欢这两部作品的玩家在一款作品中就能与经典主人公们亲密接触，而马里奥和勇者斗恶龙的组合，在以前绝对是玩家想都不敢想的梦幻搭配。



勇者斗恶龙系列

系列主演隆重复出 可爱小怪物不甘寂寞



史莱姆

史莱姆早已是众所周知的著名怪物，柔软的身体不停旋转着发动攻击，但其实却是一个胆小鬼，一旦遇到强大的敌人，它会立刻逃之夭夭。而在本款作品中它也作为见习主人公出场，相信它在这个竞争世界里也能得到成长，还会继续用自己的可爱征服广大的玩家。



↑下面轮到鞭子女王杰西卡行动，不知道她的运气怎么样！万一她运气不好走到别人的地盘上，她会不会挥舞长鞭将人家的建筑破坏呢？



杰西卡

巾帼不让须眉的名家大小姐。在原作中以自己独特的人物性格和魅力十足的胸围征服了无数少年玩家。在本作中发挥出自己魔法师的超常能力，也许可以依靠她的过人能力，取得第一名的宝座！

勇者斗恶龙八

长鞭女王杰西卡！ 迷人少女倾倒众生！

著名角色齐亮相 斗智斗勇富有街

从游戏画面可以看出，登场的主人公数量众多，从碧奇公主到传说中的龙王，全部会在本作中做出精彩表演，据说除了画面上的这些主人公外，还有大量主人公供玩家选择，这样多人物的设定可以吸引更多玩家进入这个快乐世界。



碧奇公主？



耀西和库库鲁？



蒙布尔克的公主？



龙王？

↑画面中人物非常精致，玩家可以大概推测出他们的身份。



竭尽全力只为财 杀出重围勇夺第一！

←对手一旦走进自己的地盘上，便必须交纳过路费！



↑在地图上移动也有很大的运气成分，运气好的时候绝对是一帆风顺，运气不好的时候玩家可要小心了，没准走错一步便会导致破产。

胜不骄傲败不气馁

没有硝烟的战斗，轻松愉快的竞争

这样一款适合多人游戏的益智游戏，自然不能少了对战模式。本作可以支持四人同时对战，满足玩家与人竞争的欲望。而且还可以利用DS的网络对战机能，随时进行网络对战，这样玩家更不用担心凑不齐伙伴了。与人进行竞争和与电脑的战斗完全不同，因为人可以在面对各种变化时采用不同的应对手段，变化性和竞争性更强，无论自己使用出何等强力的手段，参加竞赛的伙伴都能采取相应的措施进行防御，而且跟电脑战斗可以使用一招制敌，而跟同伴的战斗则要不停地使用各种手段才可能取得胜利。

马里奥系列

只收集金币的话 请交给我吧



马里奥

从孩子到大人无人不知的超级英雄。性格开朗并且拥有无与伦比的跳跃能力，曾经多次化解蘑菇王国的危机。在本作中参加这场收集金币的战斗！





路易

与哥哥马里奥一样，都是蘑菇王国的超级英雄，也许是因为性格内向，永远都是生活在哥哥的影子中，但其实却拥有过人的实力。这次参赛的目的也是夺取第一名！

马里奥系列

绝对不能输给哥哥 这次一定要取得胜利

穿越时空在这个梦幻世界里一决高低 放弃身份我们同做金钱的“奴隶”

本作不仅是集结了两部神作中的主人公，而且本作收录的地图也是包括了《超级马里奥》和《勇者斗恶龙VIII》中的经典场景，在各个舞台中还为玩家准备了不同的陷阱和机关，使这些场景就像是游乐园一样充满乐趣，在下面将为玩家着重介绍勇者斗恶龙系列中出现的三个舞台。

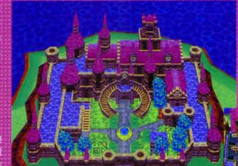
←被伊巴拉诅咒包围的特罗迪恩城是DQ8的经典场景，本作……城市的诅咒已被解除

神秘城市竞争场 解除诅咒金碧辉煌！



恐怖的深渊 死之火山

←死之火山是DQ5中的经典场景，在这里到处都布置着炸弹岩石，不过在本作中却更像是一个游乐场，丝毫没有恐怖的味道。



DQ8中的特罗迪恩城

魔神像？

←巨大的雕塑伫立在地图中央，难道就是勇者斗恶龙四中登场的魔神像吗？

现在想起来
是不是说
每一个人都有一段
不需要被人知道的过去

龍が如く2

工作量约两倍 只用10个月时间就赶来的“2”

——前作1年之后就发售了续作，在最近发售的游戏里真的是给人一种很快的感觉。那么可以谈一谈这其中的来龙去脉吗？

名越稔洋（以下简称名越）■在如此短的时间里连续推出两部作品的第一个理由就是好不容易制作出了一个得到玩家认可的作品，那么就应该在大家印象模糊之前赶快推出续作。另外，如果要制作续作的话，本来是想制作在机能更高的PS3上。不过，这样的话发售的时间就至少要向后推迟一年。经过多方考虑后，还是觉得年内在PS2上发售是一个最好的选择，这就是另外一个理由。不过，前作是花20个月的时间制作出来的，而本作是在前作发售两个月后才开始着手制作的，也就是说必须要在10个月之内完成，整体的工作量有原来的两倍之多，虽然是想尽办法坚持了下来，不过真的是花费了相当大的力气。

——玩家对前作的反响又是怎么样的呢？

名越■玩家的反响大多都是在预想之中的，不过有那么多人持支持的观点稍微有点出乎我们的意料。我们一直都觉得会是不过不失的中性评价更多一点。不过我们也思考了为什么会有这么多正面评价，同时也是作为制作“2”的一种参考，给我们增添了很大的信心。

——从调查的结果来看，购买游戏的用户群中成年人占了大部分啊。

名越■购买游戏的人90%以上都超过了20岁，这其中又有一半是30岁以上。本来和一般的动作冒险游戏比起来这款游戏计划中的对应年龄段也更高一些，所以说这个结果也算是满足了目标群体的需求了吧。不过在前作中，大部分玩家都是以前并没怎么接触过游戏的Light User（非传统玩家），所以在“2”里面希望可以给热衷于游戏的玩家们提尽可能多的乐趣。虽然经常有渗透到核心玩家群的游戏反过来返回到非传统玩家群的情况出现，不过对于核心玩家群来说，他们有属于他们自己固定的原则，在这点上一般是很难动摇的，所以并不是做做提高难度这种表面工夫就可以吸引到他们，因此我们在游戏过程中的手感和整体味道上都下了很多工夫。当然了，我们并不会舍弃以前的老玩家，在整体难度上，非传统玩家也可以比较轻松地完成。

——“2”的剧本监修也是由驰星周先生担任的，这又是怎么样一个过程呢？

名越■这是从前作开始就有联系的，这其中也有驰先生自己的参与。因为前作有一个好的结果，这次驰先生也很有心气，从这个角度来讲，也是一个理所当然的结果了。前作的剧本驰先生做了很大的改动，而这次很早地就通过了我们剧本，让我们也感觉到了自己的成长。

——这次是由Crazy Ken Band提供的音乐部分。其中的原由又是怎么样的呢？

名越■当然了，首先是为了让游戏的世界观更多元化而使用的。其实前作的时候曾经被拒绝过，虽然也曾经谈过很多次，但是对方坚持说“弄不清楚要做的到底是什么”。而这次去商谈的时候由于是在前作发售之后，虽然对方已经对我们的作品有所理解不过依然在一些细节上反复探讨交涉了很久。顺便要说一句的是这次使用的乐曲和Crazy Ken Band的代表作《虎与龙》还是有一些区别的。而在具体使用上我们也并不是完全照搬，而是挑选了最必要的部分，这样来看真是一种很奢侈的用法（笑）。

“所谓生存下去,就是不去逃避” “孤高的唯一”两大主题

——这次最大的特征是以东京的神室町和大阪的苍天堀两个街道为舞台，那么，为什么要选择大阪呢？

名越■虽然也想过放在同一舞台上，但是既然叫做“2”，剧情方面的广度也要在游戏里体现出来。另外，在保有真实性的前提下，有能够给玩家提供尽量多的乐趣，那还是要选择非常大气的大阪，再加上和故事剧本的一些直接联系，选择大阪也基本就是肯定的了。

——可以在这两个地方之间自由地来往吗？除了这两个地方还有其他地方可以去吗？

名越■发展剧情时当然是要按照情节来移动，所以是不可能自由来往了，当然也有可以自己移动的时候。另外，除了神室町和苍天堀之外也会有其他的地方出现。同时还会有城堡，里面还会有很多的机关，相信当玩家拿到游戏时都会大吃一惊。

——前作的主题是“所谓生存下去，就是不去逃避”，那么这次的主题是什么？

名越■“所谓生存下去，就是不去逃避”这并

桐生一马

人称堂岛龙
重情重义的
关东之龙

蜉蝣会…

更加广阔的世界观

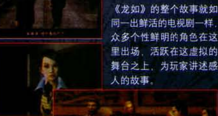
本次《龙如》的故事从东京扩展到了大阪，作为分别代表日本关东和关西两种文化风格的大都市，在这样的舞台上围绕桐生一马展开了新的故事。从提供盖饭的小店到小有名气的寿司馆，里面会有更多的店铺会以实名登场，除了前作就有的弹珠店，还会有更多的迷你游戏出场，棋牌类有围棋和将棋以及麻将，而运动方面则有保龄球和室内高尔夫。虽然对于国内玩家来说这些东西可能并没有那种亲切感，但是我们可以在这里体会到这款游戏描绘出的一个真实的日本街道。

东西之龙,禁断之爱

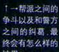
在那漆黑阴影逐渐靠近之时

围绕消失的100亿日圆发生的一系列事件1年后，一切都暂时归于了平静，但是，就在桐生前去为某人扫墓时，又有新的事件发生了。新的东城会会长寺田突然被人暗杀，临死之前，寺田把一封信件交给到了桐生的手上，这是可以救整个东城会于危机之中的一封信。桐生带着这封神秘的信件来到了关西古城大阪，但是等待着他的却是被称为关西之龙的男人和要把桐生抓捕归案的女刑警……

更加精彩真实的演出 电视剧化的情节以及发展



《龙如》的整个故事就如同一出鲜活的电视剧一样，众多个性鲜明的角色在这里出场，活跃在这虚拟的舞台之上，为玩家讲述感人的故事。





↑→帮派之间的争斗以及和警方之间的纠葛，最终会有怎么样的结果？



PS2	本刊译名：龙如2			CERO D
	SEGA	7140日元	12月7日	
动作冒险	DVD-ROM	日版	1人	记忆容量未定

不仅仅是"1"的主题，而是《龙如》整个系列作品的主旨。因此，从根本上来讲，最终的主题是统一的。另外，虽然没有进行大肆的渲染，不过"孤高的唯一"可算是"2"的另一个主题。《龙如》这一标题本身就是有独一无二的意思，但是这并不是单指主人公桐生，而是登场的所有人物都贯彻了只属于自己的生活方式。也就是说这部作品集中描绘了他们这样一群人的悲欢离合。

——这次的故事是在前作之后一年，桐生周围的环境发生了很大的变化，东城会的状况又有怎么样的改变呢？

名越■原是近江联合的一员，现在是东城会的首脑寺田行雄，以他被杀害一事为开端，失去首脑的东城会遭到近江联合的攻击。另外，在事件的背后又有一出复仇的悲剧将要上演。这就是主线故事最开始的状况。桐生则要在这样的环境下生存下去，同时前作中的重要人物堂岛组长的儿子大吾也会登场，这其中会有很多的情节，大吾作为贯穿整个故事的关键人物，也是一个能让情节更加深厚的角色。

围绕主人公桐生一马的登场人物

——遥这次是怎么样的一个角色呢？

名越■很能让人静下心的一个角色啊。本作中和主线情节之间会有很深的关联，在桐生感觉烦恼困惑的时候会给他提出一些建议，和狭山之间的相识相知也会有一些戏份。差不多也渐渐到了会展现出女性一面的年龄了。在支线情节中还会有被星探选中，将要进入演艺圈的情节……（笑）

——玩过前作的人都会非常地在意这一点，真岛吾郎也会在本作中登场吧？

名越■会登场，不过说起来这是一个非出现不可的人物。对于制作人员来讲也是一个花了很多心思在里面的角色，在整体故事上也是一个和桐生无法分割的一个角色。

——被称为"关西之龙"的乡田龙司这次是作为桐生的死对头登场的，那么他又是一个怎么样的角色呢？

名越■虽然性格上真的是很能胡来，但是却有一个明确的准则，我想多半会是这次最具人气的角色。因为是男二号，所以为了让他不在后半程太抢桐生的风头在剧本的平衡上也下了很大的工夫。有种说法是真正塑造成型的角色自己会进行成长，而这个角色的表现的确也是远远超出了我们的预想。

——狭山薰也是一个很引人注目的角色。在设定上又是怎么样一个感觉呢。作为一个女主角来说和前作的由美真的是有很大的区别。

名越■隶属于暴力团伙专门对策四科，总之就是非常厌恶黑社会，而厌恶黑社会的原因会在游戏里一点点地讲述出来，而此事又和桐生所追查的事件有着一些关系。另外，对于我个人而言，担任配音的大辉小姐真的是非常合适这个角色。一开始的时候听到声音就决定了下来，而看到资料后又发现了原来是宝冢歌剧团出身，而且又是这么漂亮（笑）。演技也是非常地高超啊。所谓"严格自律者"就是指的大辉小姐这样的人吧。6个小时的录音，没有见到她从录音篷里走出过来一次。真有一种见到职业配音演员的感觉。

——成为一个重要线索的人物，那个名[illegible]郎的刑警，他又是怎么样的一个人物呢[illegible]配音是由寺岛进来出任，这里面的经过[illegible]么样的？

名越■瓦次郎在游戏的开始就会出场的，和过去的某个事件有着莫大关系的人物。他虽然是公共安全部的刑警但是却和桐生追查的某个事件有关。和警方的狭山以及伊达也有关联。由于担任配音的寺岛，那是我的酒友（笑），因为他扮演过很多刑警的角色嘛，以前就一直想请他来担任个角色，这次正好有一个非常合适他的角色，所以也就请他来了。

——不过说起来，前作就是这样，参加配音工作的，比起专业的配音演员还是从事表演的演员更多一点。

名越■虽然配音演员的资料收集起来会比较容易，发音上也会更标准更稳定。但是这一系列作品更重视的是更具真实感的戏剧冲突，比起标准的发音更需要一种特有的节奏和味道，所以请来的大都是影视演员，因此声音也都和预想中的一样。另外，桐生一马这个角色在很多层意义上来讲都被固定了下来，如何再多加入一些其他的要素，如何让故事更加有趣，最后的结果则是要挖掘出人物更深层的内涵。我不想这部作品只被当作前作的外传，为了不辜负"2"这个名字，我们也是尽了最大的努力。这点会在剧本上反应出来，这个故事会成为一出含义深厚的电视剧。

来吧！
在神室町里
干干脆脆地点上
一发烟火



乡田龙司

近江联合最强
一人统领
乡龙会
关西之龙

来自过去的复仇之刃

更多样的登场人物 演绎新的故事

除了前作中就已经存在的角色这次围绕故事的展开，也会有更多的人物加入到这个惊险刺激的故事之中。除了近江联合的一众角色以及新介入的警方人员，还会有另一股势力卷入。



一本作中还将有更多的新人物登场，和背后的事件也会有所关联

两作紧密联系的故事 众多个性鲜明的角色

"1"中经过10年时间终于从监狱里走出来的桐生立刻就被卷入了"100亿日圆事件"，在这过程中描绘出了桐生的过去和这里面的种种恩怨纠葛，这一次又会有怎么样的表现。



「2」里还会发挥多大的作用？

「1」的主要登场人物

伊达真 原四科的刑警前作中是桐生的助手

遥 由美的女儿，1后和桐生生活在一起。

Sai的花屋 有自己的情报网，神室町的情报贩子

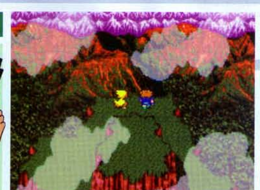
风间新太郎 养育桐生的黑道人物，极重义气

寺田行雄 原近江联合干部，1后成为东城会会长

暗中活动的谜之组织

就在代表东西两股势力的东城会与近江联合即将展开纷争卷入争斗的时候，就在同一时间，在东京的神室町发生了一起新的事件。以20年前的某起事件为契机，谜一般的组织展开了一场谜一般的复仇行动。为了给死去的同伴报仇蛰伏了长达20年的时间，其目的绝对不仅仅是暗杀这么简单，所发生的一切都只是一个开始，这个组织究竟和东城会以及近江联合有什么关系？这条关西之龙是不是真止的幕后主使者？

【点评人:北斗】



最终幻想5

《最终幻想5》的GBA移植版，本作基本是以前SFC的完全复刻。这次新增了剑斗士、炮击士、预言士和暗黑魔道师四个职业，通关后追加了隐藏迷宫，人物对话时会显示角色头像等等。FF5中的"职业变化系统"非常有意思，通过学习专署职业技能以及职业的组合搭配衍生出了种类繁多的战斗风格，众多新职业以及职业技能的加入使得游戏乐趣大增。

GBA	本刊译名	ファイナルファンタジーVアドバンス		CERO A
	SQUARE・ENIX	5040日元	2006.10.12	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	128M

通过职业和技能组合打造独有战斗风格 给你带来丰富乐趣的掌机版最终幻想5

FF系列GBA移植三连发的第二作，《最终幻想5》最早是在92年初发售的SFC版，之后于98年在PS上发售过复刻版，这次的GBA版距离SFC版已经过了14年之久。说到本作，其实还有一个小轶闻，当初《最终幻想5》其原本是作为"最终幻想4"开发的，而且开发平台是任天堂的8位红白机FC！相应的，我们所熟知的SFC版《最终幻想4》原本则是作为"最终幻想5"开发的，不过后来因为FC版FF4在制作过程中发现FC的硬件机能已经无法满足其需要，不得不转而改为开发SFC版，为了不耽误系列整体的发售进度，于是将已经开始制作的SFC上的FF5改为《最终幻想4》提前发售，而这款"原装正版"的FF4最后则以《最终幻想5》的名称出现在了我们面前……其实熟悉系列作品的玩家就能很明显的发现，FF5的系统与FF3更加相似，而FF4在系统上的变化则与之后的FF6等风格比较类似，这部分内容下文中我们还将有所涉及。

本作中玩家可以控制的主角数量并不多，他们分别是骑着陆行鸟**ボコ**四处冒险却有着恐高症的流浪者巴兹、心地善良的公主蕾娜、女扮男装同时也是蕾娜姐姐的海盗法丽丝、丧失记忆同时也是晓之四战士之一的加鲁夫以及加鲁夫的孙女库露露五人。单从主角数量上我们就会发现，FF5与FF3在这方面比较一致（后者主角为4人），而FF4的主角数量多达12人庞大阵容的设定则明显偏向于FF6。游戏中对每个主角的性格刻画都比较明显，摆脱了前几作中比较脸谱化公式化的主角设定，厂商通过剧情、对话以及人物表情等许多细节逐渐让玩家对这些个性鲜明的主角们留下了深刻的印象。说到人物表情，本作在这方面有了明显的进步，角色们的表情直接就能从画面上的小人脸上清楚的反应出来，游戏的时候经常会被几人咧嘴大笑的表情给逗乐。除了主角，游戏中对其他角色的刻画也比较成功，包括光之四战士的前辈、封印了暗黑魔导士艾克斯德斯的晓之四战士（主角之一的加鲁夫就是其中一员），曾经被艾克斯德斯迷惑做了很多坏事最后醒悟的基加美修，甚至连法丽丝的"好友"海龙西鲁多拉也让人颇为感动。在剧情方面，本作中牺牲掉的角色数量也颇多，包括主角加鲁夫在内的晓之四战士、基加美修以及西鲁多拉都先后奉献出了自己的生命，给玩家们的冲击比较大。

这次的战斗角色数量仍然保持在4个，第五主角库露露是在她爷爷加鲁夫牺牲之后才登场加入战斗的，库露露直接继承加鲁夫的等级和之前的各职业熟练度，免去了重新练级的苦恼。游戏系统方面，变化最大的自然要非"职业转化系统"莫属了。在本作中，玩家依然可以通过获得水晶的力量来不断得到新的职业，转职时不需要CP点，每种职业同样有职业熟练度的设定，随着职业熟练度的增加可以学到许多该职业特有的技能，这就是重点了，因为在本作中职业专属技能虽然需要通过转职和修炼才能学会，但学会的技能和职业是分开的。举例而言，我们可以先将主角转职成忍者学会可以装备两把武器的技能二刀流（**にとうりゅう**），再将其转成猎人，等学会猎人一回合攻击四次的技能**みだれうち**后，再将之前学会的"二刀流"装备上，如此即可实现每回合八次攻击！所以说，本作中的"职业转化系统"可以说是非常有新意，如何实现最有效、最强力的技能与职业搭配，是一件相当值得钻研的事情。原来的22个职业再加上这次的GBA版新增的剑斗士、炮击士、预言士和暗黑魔道师四个职业一共26个职业，每种职业的特技都各有特色，职业间平衡性架构比较好，这就使得玩家的选择更加丰富，可以说职业系统绝对是本作最大的闪光点。

除了职业系统之外，《最终幻想5》在其他方面也都做了不少的改动。游戏一开始玩家就可以选择对话框中的信息表示为"汉字"，这个设定对我国玩家而言体贴不少，这也是系列中首次采用这个设定。这次的GBA版中，角色进行对话时，对话框的左侧会显示出角色的头像，这是原来的SFC版所没有的。魔法系统的强化也是FF5的一大特色，在本作中所有魔法一共分为白魔法、黑魔法、青魔法、时空魔法、召唤魔法、魔法剑、歌以及GBA版新增的暗黑魔法一共八种。其中时空魔法虽然以前的FF3就有，不过这次被单独拿出来并加以强化。通过遭受敌人特定攻击从而学会该技能的青魔法也是从本作开始出现的，这个设定被之后的许多系列作品广泛应用。另外，本作中对敌攻击计算方式不再采用攻击回数的设定，而是直接进行计算（二刀流等技能除外）；而为了对应青魔法，本作中的怪物还增加了等级设定。制限时间EVENT也是从本作开始增加的设定。



↑每种职业都有属于自己的专属技能和战斗方式。

尽管这次的GBA复刻版除了新职业和新隐藏迷宫之外新增的要素并不多，不过毕竟《最终幻想5》原来的素质就相当之高，在系列中的口碑也非常好，因此可以说这次的FF5A绝对是GBA玩家不可错过的佳作！

A



【点评人/猴子】《最终幻想》系列的前6作（除3之外）移植给GBA是一件长期而艰巨的任务。目前本任务的达成度已经到了80%（1、2、4、5移植完毕），这个5代作为当年（1992年）的名作，其基本素质自然不用多说。不过这部作品里最显眼的还是系统方面。主人公一行可以转换不同的职业以适应不同的环境，这一点从3代就是一大特色了。实际上，许多老玩家是在玩过3之后喜欢上5的。游戏的综合水平在移植之后又上升了一步，可以说是120%的完成度了。作为GBA上FF的移植作品，本作绝对是2D派FF fan们不可错过的一代！

A



【点评人/龙马】《最终幻想5》的GBA版在完全移植SFC版的全部内容之后增加了一些内容并完善了一些小的细节。比如说这次新增的剑斗士、炮击士、预言士和暗黑魔道士四个职业，以及通关后追加的隐藏迷宫，人物对话时对话框左侧会显示角色头像等等。FF5中的转职系统非常有意思，通过学习某些职业的专用技能然后再将其不断转职可以获得非常华丽并且使用的战斗技巧，新职业以及大量特殊职业技能使得游戏乐趣大增。此外，FF5中对于人物性格的刻画相比前几代有了长足的进步，加鲁夫拯救孙女库露露的场面绝对算得上整个FF系列中的经典情节。

A



【点评人/大怪】以最终幻想5原作的素质来说，不给A便说不过去了。何况本作基本上为原SFC的忠实复刻，虽然GBA的显示面积有限，但是在游戏内容方面却有提升。游戏除了保留前作的全部职业之外还新增加了四个职业。FF5中最具亮点的转职系统在本次复刻中变得更为体贴，虽然难度有所降低，但乐趣性却更强了。游戏完全抛离了FF3中转职所需的CP点，通过水晶的力量便可以不断的获得新职业转职，增加职业熟练度的同时不断丰富职业技能。除此之外，本次复刻还新增隐藏迷宫，对于老玩家来说，这样的挑战是充满新鲜感的。

A

游戏中的所有魔法只要入手一个，队伍中所有能使用该魔法的职业就可共通使用，不必入手多个。

[点评人:小沛]





毁灭全人类2

这款游戏的名称一直让人觉得不怎么舒服，“毁灭全人类”！难道我们人类在面对如此微小的外星人时就只能选择投降吗？而且操纵外星人杀自己同胞也太变态了。当然，这是游戏，大家没必要较真儿。不过就部分人的反应来看，这款游戏的确可能引起人们的反感。特别是其中也充满了残忍的血腥镜头，大概这款游戏最能满足的就是人们的破坏欲望。

PS2	本刊译名：毁灭全人类2			
	THQ	39.99美元	2006.10.17	T
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	157KB

外星生物再临地球，只身毁灭全人类？另类暴力挑战视听，扮演异类毁家园！

《毁灭全人类》这款游戏竟然也会出续作？看来老美对于此种另类暴力游戏非常热衷，因为从任何方面看，本作都非常像是《GTA》的翻版，因为自由度较高，而且充满了杀戮，所以这个系列只要更换一下任务的内容就可以出续作骗钱。不过从游戏的耐玩度还有手感等一切因素考量，这款《毁灭全人类2》还真可以称得上是一个不错的游戏。

就内容而言，该作品与前作的差异不大。玩家扮演的仍旧是一个外星人，使用各种先进的武器来虐杀地球人，估计是想达到统治地球的目的。虽然本作的游戏素质不低，创意也足够新颖，但是由于违背人性的主题使得前作还是引起了很大的争议。而本作沿用这一主题，看来还是销量战胜了一些反对意见，而我们在游戏的时候也完全可以抛开这一点，娱乐一下就好。

在游戏环境方面，《毁灭全人类2》以几个主要的关卡任务为主轴，当你达到了一定的目标，其间穿插的大量的支线小游戏便会解锁。这些支线小游戏相当有趣，比如扮演警察维持治安，让警戒度降低等。与前作不同的是，本作中似乎不怎么需要吸取人类的DNA了，而前作的这一设定也是最为血腥的地方，因为吸取DNA的方法就是将人类爆头，然后从大脑里吸取。取消了这一设定估计也是跟玩家们的反馈意见有关，让这款游戏不至于太让人反感。然而因为前作的武器能力升级完全是依赖DNA的提取，那么本作自然也就改变了这一设定，变成了收集零部件来强化自己的武器。

与上一作相同，这次的外星人装备依旧相当精良，主要有三件主要的利器，包括有光电枪、飞碟还有心灵感应的超自然能力。每一种武器升级之后都有不同的新性能增加。例如，光电枪的威力会变



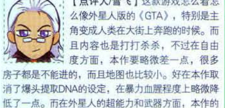
得非常强大，既能都发射榴弹，还能够向人群发射脉冲，甚至还能够放置窃听器等等。特别是枪的威力，一开始人类被其击中时可能还有生还的希望，等到后来一旦被击中就立刻化为乌有，并且能够横扫一切轻型的装甲战车。本作还为玩家提供了一个很实用的预警系统，屏幕中会随时提醒你警戒度提升或是下降，以及你是否被人发现了。如果你不变身，就这么大摇大摆地上街瞎逛的话自然会引起路人的警觉，而一旦你在街上杀了人，那么警戒度就会提升，这时候会有警察来骚扰你。随着你杀人的数量越来越多，并且毫不隐藏的话，最严重时会有部队出动来消灭你。这一点和《GTA》就更像了，只不过降低警戒的方法很简单，那就是找一个没人的地方，绑架一个人类然后进入他的身体变成他的样子。不过在进入别人身体的时候千万不要被别人看到，被人看到后，左下角的地图就会显示看到你的人的位置，能够让你提前知晓来犯之敌，以应不策。

在地面战中，你可能遭到人类的坦克、大炮的攻击，这将使你的生命值受到一定的损失，不过当你躲进墙角休息片刻，就能够迅速恢复元气。而在空战中，你可以乘坐飞碟在对手的上空忽高忽低地飞行，让对手无从下手。而你由于使用的是俯视视角，地面的目标却一目了然。并且飞碟补充体力的方法也非常简单，就是吸取地面车辆或坦克的能量，并且还可以隐身，因此一旦乘坐飞碟则几乎可以说是战无不胜了。同上一款作品一样，超自然能力在执行任务时会派上很大用场。例如，你可以使用催眠术让所有人失去意识，然后你就可以随意进入他们的身体；你还可以扮成其他人进入某些重要的场所，去探听一些消息。其他还有窃取人类大脑信息，或随意隔空举起一些较大的物体等。

本作的操作感也是非常值得称赞的地方，各类的指令非常简单不说，随意调整视角的设定也不像其他一些美版游戏那么蹩脚。另外在难度上，本作也有一定的提高，主要体现在人类警察、军队还有坦克、火箭一类的攻击力大幅提升，警察和军队的枪法似乎是刻苦锻炼过，几乎一半以上的子弹都会命中。而坦克、火箭就更准了，因为飞碟本身就飞得慢，所以几乎八成以上都会命中。好在飞碟有隐身功能，并且补充能量的方法也比较简单。因此，大家在平时游戏的时候一定要注意隐藏自己，万一不小心在地面上的时候把坦克给招出来，那可绝对是自寻死路。

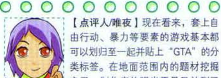
除了游戏的内容精彩之外，借助于强大的图像引擎，本作的画面看上去比前一作要绚丽很多，还加入了大量的特效。本作的物理引擎同样使用的是业界顶级的Havok引擎，各种物理模拟相当逼真。不过本作最大的不足就是不具备景深效果，很多远处的景观看上去好像都是突然跳将出来的一样，特别是驾乘飞碟朝地面观看时，现象尤为严重。还有就是老美的审美问题了，人类没有一个好看的，连女性角色的声音都非常难听。估计制作公司也在考虑，如果把人类设计得太好看，就怕玩家控制的外星人下不去手了，并且也感觉更加变态。

B



【点评人/雪飞】这款游戏怎么看怎么像外星人版的《GTA》，特别是主角变成人类在大街上奔跑的时候。而且内容也是打打杀杀，不过在自由度方面，本作要略微差一点，很多房子都是不能进的，而且地图也比较小。好在本作取消了爆头提取DNA的设定，在暴力血腥程度上略微降低了一点。而在外星人的超能力和武器方面，本作的变化不大，操作方法也完全一样。所以本作给人的感觉根本不像是续作，而像是原作有两张盘一样。就目前PS2上缺乏好游戏的状况来说，能有这么一个给自己解闷儿的作品，已经算是很不错了。最大的缺憾就是这个游戏里的人物，没有一个好看的。

B



【点评人/唯夜】现在看来，套上自由行动、暴力等要素的游戏基本都可以划归至一起并贴上“GTA”的分类标签。在地面范围内的题材挖掘完了，制作者的眼光于是又放到了来自于外太空的力量。作为系列第二代，游戏在背景、系统、战斗方式等方面基本是沿袭前作，并在流程上加强了所谓“GTA化”的自由度。仅以PLAY要素本身来说，本作还是有一定趣味性的，并且一些技能的设置也算得上比较有想法。但个人觉得，这种外星人入侵、随意虐杀地球人的主题实在是创意得有些夸张了，好在比起1代来，这次对于暴力杀戮的画面表现有了明显削减。

C

【点评人/龙马】这种外星人入侵的题材貌似一直都是欧美人的最爱，小说和电影有《世界大战》和《天煞地球反击战》什么的，游戏方面也是早到《幽浮》晚到还没推出的《人类没落之日》，外星未知生物所带来的无限遐想和那种另类的刺激感似乎也是更符合西方人的思维方式，不过对于国人来讲这样的题材恐怕还是会不太适应，尤其是操纵一个外星人来征服地球这样一个模式虽然可以满足一下我们的逆反心理，但是玩多了在感情上还是很难接受。游戏玩起来很多任务设计的都还算巧妙，操作感也还不错，但是很难让一般的玩家提起热情玩下去。

C

本作的动作性比前作的要求高了一点，有很多需要考验跳跃能力取得的道具，大家要留心练习一下。

【点评人:猴子】





分裂细胞 双重间谍

《分裂细胞》由欧洲最强的游戏公司UBI Soft出品，是著名编剧汤姆·克兰西系列作品中的原创游戏。自从2002年在XBOX上登场以来，本作保持自己独特的风格，在众多玩家里得到了相当高的评价。而这次的新作《双重间谍》的制作中，有UBI上海诸多工作人员的辛劳。我们在游戏中看到外滩美丽的景色时，不应该忘记那些在幕后辛勤工作的同胞们。

X360	本刊译名：分裂细胞 双重间谍				M
	UBI Soft	59.99美元	2006年10月18日		
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	3MB	

阿者为无，特工山姆入狱打入敌人内部！鼻者为间，双重身份孰正孰邪由你掌握！

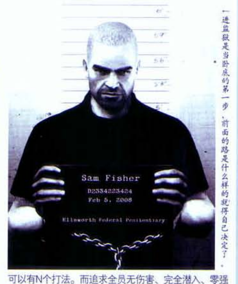
原来GBA上的第一代作品给我留下了很深的印象《分裂细胞》作为从XBOX时代新兴的间谍游戏，发展到现在已经出了4作。本作经常被人们拿来和MGS系列相比较。但是时至今日，《分裂细胞》在UBI Soft全体员工的努力之下，成为风格与MGS完全不同、在潜入技术和气氛上也很不系统的作品。本作在XB360上推出的这一版本代表了现今家用主机动作游戏的新水准。

和以前的《分裂细胞》相比，本作最引人注目的地方就是《双重间谍》上。山姆大叔（Sam Fisher）一向是正义的化身，但是这次居然要作为卧底登场，注意哦，可不是暂时换上敌人的衣服混混而已，这是真正意义上的卧底，吃与敌人同席，睡与敌人同寝。看过《无间道》的朋友都会有所体会，陈永仁自被逐出警察学校之后天天与黑帮成员相处，耳濡目染多年，最后连自己都不知道自己应该算是哪一边的人。做卧底的痛苦，往往很难说清。而Sam能够承担起这么沉重的责任，当然和他内心遭受的严重创伤有关。部下殉职、女儿遭受车祸亡故，这些事情使Sam陷入极深重的悲痛和失落当中，随后他作为一个身无牵挂的人，能够放下一切负担去为NSA卖命（从某种意义上说，当这种卧底已经不是卖命，而是在送命了），之后要咬着牙做许多违心的事情，杀害自己以前的同事、劫持外国货轮、在游轮上安放炸弹、在动乱的国家插手内战、甚至亲自制作杀人武器……这些事情显然是作为一个国家安全工作人员的Sam不愿意从事的，但是正应了“小不忍则乱大谋”那句老话，如果不在今天做出少许的屈服，便不能取得那些恐怖分子的信任，从而无法破坏他们更大的阴谋。正是因此，Sam才要在玩家们的操作下完成各种任务。

如果说为恶人工作会受到良心上的谴责，那么在恶人的巢穴中做一些反叛的事情更是危险之极的事情。每次Sam在基地里当“二五仔”的时候，玩家们都不免提心吊胆。进入管制区域已经是很麻烦的事情了，在这里被发现就会直接导致信任度的下降，如果在这里从事间谍工作被抓到现行的话，那么就直接Game Over。不管你以前对他们有多忠诚，为这些人立过多少功劳，当叛徒的下场就是只有一次失败，之后便会被处决、扔到炉子里烧得连灰都不剩。JBA的头目Emile老奸巨滑，就连最亲信的部下都可以怀疑，而且在确认这些人反叛之后会毫不犹豫地开枪射杀，虽然这样的情节在许多影视作品里早就是见怪不怪的了，但是玩家们自己玩到这一幕的时候，仍然不免心惊肉跳。

本作给人们留下深刻印象的，除了剧情之外，还有360主机的强大机能。因为PS2、XBOX上面都有同名游戏，基本剧情和操作应该都是大同小异的，而360最大的魅力所在，就是次世代的游戏画面。360强大的贴图功能使人物和背景都显得极其真实，像俄罗斯的冰雪天气和上海的夜景就让人迷失在游戏的背景世界中，觉得眼花缭乱。应该说游戏的画面漂亮程度超过了许多人的想象，除了在一些地方帧数仍有不足之外，其余的部分还都算是不错。光源的使用也是本作出色的地方（因为光在游戏里的作用太大了），当主人公潜行于忽明忽暗的通道中的时候，最担心的往往是被远处的敌人瞧见。

360强大的运算能力使敌人的AI也达到了相当的高度，在很多情况下，你都会觉得自己的对手仿佛不是一台机器，而是电视对面的一个人一般。越是这样的游戏越受技术派的玩家欢迎，笔者初玩本系列的时候总是很不适应，但是在熟悉了作战环境之后，才发现，在这样的环境里作战，是件极其有意思的事情。因为游戏场地虽然是固定的，但是其中的变化又有很多，你可以很容易地找到不同的道路，即使是一个简单的任务也可以有N个打法。而追求全员无伤害、完全潜入、零强制破解等完成度的玩家们，则需要绞尽脑汁，还得凭着运气才能完成自己的目标。因为游戏里不确定的因素太多，敌人的下一部行动是什么，不能一句话就说清楚。就算是从同一个Checkpoint开始都有可能出现微妙的变化，这一点是许多玩家喜欢的。尤其是在一些比较危急的环境中，玩家们临场发挥的结果往往会造成许多意想不到的情况。就是这种“可能性”，使《分裂细胞》成为一款可重复性很高的游戏。



进监狱是当卧底的第一步，前面的路是什么样的就得自己决定了。

《分裂细胞》系列作为美式风格的动作潜入游戏，虽然起步较晚，但是游戏的开发概念很新，没有陷入其他动作游戏的窠臼，从而得到众多玩家的好评。如果各位玩家手头还没有XBOX360的话，也应该玩一玩PS2和XBOX版。这两个版本的游戏现在应该也已经发售，它们的操作感不会比360版逊色。喜欢《分裂细胞》的玩家们还应该继续关注。

A



【点评人/北斗】原本对于本作的虽然历史没有MGS悠久，但如今的分裂细胞系列已经逐渐成为一款不逊色于前者的优秀作品了，而且尽管同为间谍题材的游戏，分裂细胞在某些方面来讲其实比MGS更为“专业”。这次的剧情方面，主角SAM双重间谍的身份是一大看点，游戏中的许多任务都需要顾及到NSA和JBA两大组织对你的评价。虽然本作是多平台游戏，但这次的360版制作的相当认真，环境的刻画细腻而真实，让人真切感受到了次世代主机的魅力。利用场景中的环境要素实现不杀人快速通关获得高评价是本系列最大的乐趣，喜欢间谍游戏的朋友们不要错过！

A



【点评人/雪飞】基本上，本作的基调和以前一样，主人公在黑暗中潜入敌人的地盘，一边完成任务一边杀人于无形之中。但是游戏里“潜入”的要求明显比“杀伤”要高很多。瞒着敌人完成任务，不被人发觉而且不杀人，是为特工的最高境界。Sam在游戏中如同鬼魅，在隐蔽的情况下完成各种任务，那种成就感不是那些打打杀杀的FPS游戏能够相比的。而游戏的载体换到了次世代主机上，更显示了UBI Soft制作高品质游戏的决心。基本上，360版和高配置PC版的画面相同。而游戏机的价格则比同等效果的电脑要便宜不少，这大概是家用主机的优势吧。

A



【点评人/唯夜】说实话，美式游戏我玩的不是很多，但是UBI的《分裂细胞》的印象却一直很深刻。和MGS相比，主人公的形象相差不是很多，但是游戏从操作感到表现都和MGS有很大不同。如果玩家们一开始不够适应的话，那么可能会在刚开始游戏的时候吃不少苦头。不过一旦上手，有了感觉之后，玩这个游戏就是一种乐趣了。Sam在游戏中的表现更接近于隐秘的忍者，而不像粗犷的特种部队战士。游戏的基本素质是很优秀的，画面也极精彩。不过视角变化完全靠大家自己控制。控制得好当然没的说，如果控制不好的话……真是一种折磨。

B

本作最美的背景是上海的夜色，而最激烈最危险的地方则是非洲的冒险经历，让人难以忘怀。

【点评人:雪飞】





天地之门2 武双传

天地之门是一款描写武侠世界的作品，也是我国玩家都比较熟悉的作品。这次的天地之门2官方首发了中文正式版本，更是我国玩家的福音。本作的游戏画面非常精致，将PSP主机的机能发挥到极致，更会促进我国玩家购买PSP主机的欲望。虽然PSP主机上出现了大量复刻移植作品，但是本款作品却绝对是最具代表性的原创作品！

PSP	本刊译名：天地の门2武双传			CERO B
	SCE	5040日元	2006.10.19	
角色扮演	UMD光盘	日版	1人	576KB

奇幻世界天地无极乾坤借法！武侠故事侠义热血儿女情长！

本作的游戏画面相当精致，人物的细微的面部表情都得到了很好的表现，尤其是在剧情CG时，甚至会让玩家觉得自己并不是在玩游戏，而是在看一部精彩的电影。本作的画面绝对可以给玩家带来震撼效果，表现出厂商和PSP主机的不凡实力。全语音也是本作的一大特色，配音演员的出色表演可以表现出了人物的性格，更可以让学习日语的玩家在游戏的同时锻炼一下听力和口语，因此本人在接触到新游戏后，首先要看它是不是全语音。

故事叙述在前作游戏舞台“央卦大陆”西边遥远之处的“西马大陆”，有一座耸入云霄、被称作“西马门”的巨大之门。原本白银色的西马门，某日却从底部开始逐渐变为朱红色，并持续向上延伸，与300年前造成重大牺牲的大灾难“大审判”来临前的征兆相同，因而使得西马的人们感到非常惶恐。男主角理树狼是西马武官名门理树家之主，原本是西马军才华洋溢的指挥官，却失去了过去1年的记忆，而且无故蒙上企图弑君之罪。女主角仪镜春歌是西马文官名门仪镜家的长女，是能阻止“大审判”发生的神奇舞蹈“灵力舞”的唯一传人，因受时势捉弄而含泪背弃衷心敬爱的兄长。两人在机缘巧合下结伴共行，为了阻止“大审判”的发生，而动身前往位于边境的西马门。

存盘读盘速度快也是本作的一大优点。由于现在的游戏进入了新的时代，游戏的容量不断提升，玩家可以享受到更为优秀的作品，但随之而来的问题就是游戏的读盘和存盘速度问题。我们经常会接触到一些原本非常优秀，但是却需要玩家拿出宝贵的时间来等待读盘，这样会大大影响游戏的连贯性和玩家进行游戏的欲望。而本款作品则完全不存在这样的问题，玩家几乎感觉不到读盘的时间便可以进入游戏。本作城市规模相当庞大，为了避免玩家在游戏中迷路，厂商特别制作了贴心的小地图，玩家只要看看屏幕上方的小地图，立即可以明白自己现在的所在位置以及周围的重要建筑。另外在游戏中，如果玩家没有引发剧情，会强制玩家返回该场景直至引发剧情，这样的设定可以免去玩家的奔波之苦，不用再浪费宝贵的时间去寻找线索，更不会产生那种不知道自己该干什么该去哪里的糊涂感觉。

玩家在进行游戏时还可以替换操作的主角，使用他们各自的特技进行战斗，是选择帅气冷俊的男主角还是选择温柔美丽的女主角完全按自己的喜好。在一次通关过程中，玩家便可以使用不同的主人公，大大节约了玩家的宝贵时间，并且为游戏增添了变化性。

本作城市中的箱子、房间中的桌椅板凳等物体都可以破坏，可以满足玩家的破坏欲望。也许是为了提醒玩家不要过度破坏，因此在城市中的木箱里还有那些一遭到攻击便自动爆炸的箱子。

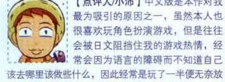
在战斗中玩家还可以不断切换武器，面对各种敌人选择最为直接有效的攻击方式，还能提升自己使用武器的熟练度。喜欢哪种武器玩家便可以让自己的主人公专心修炼哪个武器，还可以将主人公培育成十八般武艺样样精通的武林高手。承袭前作可自由编成的武术招式系统，并加入新的魔术招式系统，玩家将可操作男女主角，自由运用剑术、枪术、体术、魔术（灵力）共计约200种以上的武术与魔术，以拳谱与灵币来组合编织出天下无双的武艺录与灵力盘（连续技）。本一系统为系列游戏增添魅力，更为本作增添了变化性，每名玩家都能利用这一系统培养出只属于自己的主人公，还可以在每次过关后培养出不同的主人公。

另外玩家还可以通过无线网络下载道具，还可以进行局域网对战。利用网络的功能为游戏增加耐玩性绝对体现出厂商的聪明之处，玩家也可以从中享受到与人对战的乐趣，感受那种与人斗的快感。

而本作的对话系统则存在一些不便，玩家在向村民问话取得情报相当复杂，如果快速按键想跳过已经知道的事情，很容易将后面的对话错过，因为电脑自动选择在“否”。在游戏最初向三番街长老问话则极其复杂，问完第一个问题才会出现新的问题，然后自动结束本次对话，如果想继续询问则要再次重新对话。而且想走出房间引发剧情就要必须循环往复地向长老问六次，再不断与春歌对话，实在是比较麻烦。而且在一次剧情之后，还要继续对话多次，有些过于烦琐。本作的剧情交代的并不是非常清楚，玩家经常要跟NPC不断对话，折腾上好几个来回之后才能引发出新的剧情，使游戏的连贯性受到了破坏。

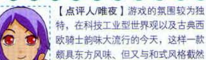
官方中文版对于我国的玩家来说无疑是个福音，可以让我们的玩家也能清楚地明白本作讲述的故事，可以更加顺利轻松地进行游戏。此外，在官网上春歌摆出的姿势相当古怪……

A



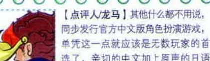
【点评人/小沛】中文版是本作对我最为吸引的原因之一，虽然本人也很喜欢玩角色扮演游戏，但是往往会被日文阻挡住我的游戏热情，经常会因为语言的障碍而不知道自己该去哪里该做些什么，因此经常是玩了一半便无奈放弃。而本作的中文版却使语言的障碍全部消失，让我们这些不懂日语的玩家也能享受到完整的游戏，感受到游戏的文化蕴涵。本作的战斗爽快；玩家可以使用各种神奇武功与魔法将敌人消灭，但敌人的智力比较低下，行动稍显缓慢。另外引发剧情对话过多，指示不太清楚也是本作的小缺点。但整体上说，本款作品依然是非常值得一玩的优秀作品。

A



【点评人/唯夜】游戏的氛围较为独特，在科技工业型世界观以及古典西欧骑士韵味大流行的今天，这样一款颇具东方风味、但又与和式风格截然有别的作品，确实比较少见，但也因此更能吸引一些玩家的关注及兴味。作为一款PSP游戏，其画面的层次感、色泽以及精细程度都是很不错的；此外作品的背景音乐独具神韵，带有一些波斯旋律，听上去更增神秘感。通过人物在各地的奔走调查；战斗中丰富的组合连续技巧的使用；角色培养的多样性……游戏对“探索、冒险、成长”等要素的刻画是比较到位的。较为遗憾的是，作品在对话以及推进剧情方面过于繁琐，处理得不够简洁流畅。

B



【点评人/龙马】其他什么都不用说，同步发行官方中文版角色扮演游戏，单凭这一点就应该是无数玩家的首选了，亲切的中文加上原声的日语配音，既不损坏原有的韵味又能让玩家更好地掌握系统体会情节。而作为一款动作角色扮演游戏，本身的整体素质也只能说不过不失，干净的画面，传统的救世情节，传统的操作和系统，虽然和同类作品相比并没有什么太突出的特色，但是玩起来也不会让人觉得太枯燥，多种的技能组合对于喜欢收集的玩家也还是有一定吸引力。不过如果非要挑刺提个比较明显的缺点的话，那就是汉化过程中有些道具的翻译看起来还是多少会有些别扭。

B

在游戏中玩家经常会被强制呆在指定的场所，此时则需要玩家不断与周围的NPC对话引发剧情。



内巴朗多……是一个被绿色围绕的乐园，人、魔、神互相尊敬共同生活的世界，三大种族虽然文化不同生活习惯不同，但是彼此关心照顾，互相平等对待，内巴朗多大陆成为了真正的乐园。但是自从大魔王被勇者打倒后，人类的内心逐渐被欲望占据，引导着这个世界走向战争，内巴朗多失去了往日的欢笑和活力，整个世界变成了大战场，战乱时代降临到这个世界。内巴朗多研究史……记载着活跃在战乱时代英雄们的故事。

□文/雪飞

PS2	本刊译名：永恒大陆研究史			CERO A
	Idea Factory	4800日元	2006.10.12	
战略/角色	DVD-ROM	日版	人数	——



且将IF厂商打造成了战略模拟游戏的新贵。因此在现在一提起IF厂商，玩家想到的首先就是鬼魂力量，其次才是新纪幻想、新天魔界等优秀作品，而这次的复刻并没有体现出IF厂商的制作诚意与制作能力，更没能向玩家展示出鬼魂力量系列的重要性，只是简单地将五款老作品换个平台重新再来，虽然号称是增加了新要素，但所谓的新要素不过只是非常简单的收集要素，完全不需要厂商在里面花费多少制作精力。

IF的三款战略游戏其实战略性都并不算很高，只要玩家在兵力不足的初期不要发动扩张战争，耐心地等搞搞开发，到了招募士兵的月份将士兵全部招募，然后再将士兵分派给比较强悍的几名武将，之后再发动扩张战争。只要有了充足的士兵，在战场上根本不需要多考虑阵型的选择，甚至连武将的固有必杀技都不能体现出太

不过鬼魂力量系列在内政方面的设计非常简单，对玩家来说算是相当体贴。每座城市都有自己的特产，这些特产都可以在固定的月份内交换成金钱，想提高国家的金钱和特产收入，玩家只需选择知力较高的武将从事开发即可，玩家不需要再去从事无数的开发工作，还要牢记多名武将的能力数值，大大减轻了大脑的工作负担。

《沙之拥抱》是IF旗下不多的角色扮演游戏之一，但是这款作品在当年便为IF厂商招来了不少抱怨，混乱的操作系统，粗糙的游戏画面，缺乏耐玩性和变化性等等。而这款作品这次却因为与内巴朗多大陆有关，再次出现在玩家的面前。个人认为在现在角色扮演优秀作品玩之不绝的市场条件下，恐怕没有几个人肯拿出宝贵的时间来将它打穿。

了解大陆的历史，进入战乱的时代……

怀旧固然重要，但创新才是进步！

绝对怀旧的一款作品，玩家一进入游戏就能产生自己回到了十年前的感觉，非



常适合那些只喜欢玩十年前游戏的玩家。从游戏的存盘、读盘速度到观看人物情报，乃至游戏的系统无一不透露出十年前的游戏的味道，玩家都要拿出大量的时间来等待，虽然这也是当年游戏的特点，但不知道新时代的玩家能否适应……

本款作品将IF旗下五款作品融合，为大家介绍了内巴朗多大陆战乱的历史，使那些喜欢IF作品但没有接触过以前作品的玩家可以在PS2主机上补课。而且本作价格低廉，仅售4800日元，花这么少的资金就可以购入五款作品，对玩家来说无疑是一件大好事。但如果单独拿出一款作品，在市场上根本不可能占领一席之地，虽然将五作合出，并且价格低廉，但个人认为没有几个玩家肯拿出时间将每作细玩，毕竟现在已经时代不同了。现在的玩家已经接触了太多画面系统双优秀的作品，多年前的作品就算是再优秀，原封不动地拿上来也很难打动玩家的心。虽然可以满足部分老玩家的怀旧欲望，但是却不能吸引新的玩家，并且那些老玩家也不可能拿出大量时间来重新细玩当年的作品。

不过本作也存在着很多的不足，首先是五款作品基本上可以说是完全复刻。玩家一进入游戏，明显会产生与时代脱节的感觉，只有真正对IF作品达到狂热喜爱的玩家才能忍受这样的游戏画面，才能从中找到快乐的感觉，才能寻找到多年前的快乐回忆，而大多数玩家恐怕只会是拿来看看，随便玩玩然后便将其"封印"。游戏的画面和系统都保持了最初作品的原貌，虽然可以能勾起老玩家的回忆，但是却让新玩家很难理解这样的作品为什么会成功，也许这款作品本来就是为那些狂热玩家准备的作品。游戏中1000对1000人的战斗在当时的市场上确实是一枚重磅炸弹，体现出了厂商的制作实力，但是拿到现在，却只让玩家们觉得好笑。因为战斗中的人物模糊不清，虽然是1000人对1000人，但在玩家眼里与500人对500人，甚至是100人对100人并没有什么区别。一提起鬼魂力量，玩家就会想起龙之力量，虽然鬼魂力量有抄袭龙之力量的嫌疑，但是鬼魂力量的道路却比龙之力量更为宽阔，并大的威力。士兵海成了这三款游戏的最简单的制胜法门。而武将的忠诚度变化非常快，经常是在玩家不经意间，部下的大将已经失去了应有的忠诚，甚至是逃亡他国。而提高忠诚度的方法却是要在战争取得胜利后，将得到的宝物赏赐给武将，而提高的忠诚度远没有下降的快，所以玩家在战斗中只能是挑那些忠诚度高的参加战斗，不能按照能力选择出战武将。攻城战斗更是这三款作品的失败之处，玩家必须在消灭敌人武将后再次集结兵力攻击城池，而且是士兵数量越少城市防御减少越少，玩家的士兵数量也在战斗中不断减少，并且只能向城市发动三次攻击。这样一来，玩家经常是将城池的防御已经损耗的差不多了，但是却没有了进攻机会，只好收兵回营等候下个出征月份再次战斗，在下次的攻城战前，玩家还要先跟敌人的武将战斗一场。这样的重复设计并没体现出游戏的战略性，只会让玩家觉得很烦，觉得自己是在浪费时间。

怀旧并不是坏事，但毫无创新单纯怀旧恐怕并不能让玩家接受。内巴朗多研究史用来宣扬内巴朗多的历史与厂商，让玩家了解自己喜爱作品起点的目的是值得我们称赞的，但是以简单的五作合一的做法却不值得夸奖。如果是真的想让玩家了解过去的历史，厂商完全有能力重新制作一款游戏，利用现有的条件和技术，重新描绘内巴朗多大陆的战乱时代，让新老玩家都能感受到厂商的制作诚意。而现在的这样简单"合体复刻"，却只会为厂商招来埋怨。

总体来说，这次IF推出的本作是一款为老玩家解惑的作品，是一款完全与现在时代不吻合的作品。如果不是IF厂商的狂热爱好者，建议不要尝试。



↑各国主要人物间关系图，玩家可以了解各主要人物间的关系。

鬼魂力量2

内巴朗多大陆是一个被绿色覆盖的世界，在控制这个世界的三柱神之一的大魔王加内斯被勇者打倒后，爆发了“内巴朗多大战”。在大战的最中，少女爱拉降临到有翼战士的圣城上，作为神的使者转生的她正是新生魔王军将领西罗的母亲。面向神的支配发起挑战的西罗和爱拉走向战场，但她们都不知道彼此的母女关系……

——在游戏一开始时，被敌人的势力攻击失去城池后立刻就会灭亡。

答■在战斗开始月份前，最好去其他势力说服那些忠诚值低武力高的武将。

——在游戏最初，士兵数量很少，很容易陷入苦战，怎样才能迅速提高士兵数量呢？

答■提高国力可以提高士兵的数量，选择那些知力高的武将进行投资即可提高国力。

——战斗中会减少士兵的数量，而攻城战中如果士兵数量少，则很难占领敌人城池，有没有什么好办法解决这个问题？

答■利用阵型的相克可以轻松取得胜利，因此要牢记各种阵型。同一场战斗中敌人一般都会惯用一种阵型，选择适应的阵形可以减少己方士兵的伤亡数。



鬼魂之刃

辛巴帝国皇帝索鲁提的原型，隶属于帝国军第一师团的剑圣古莱斯为了消灭横行大陆的怪物，踏上远征之路。在前方等待他的是无数陷阱和凶残的怪物，古莱斯究竟能走多远？能否改变这个世界？

——游戏中的开关、操纵杆等都不能启动，只有解谜后才能开启，有没有什么提示吗？

答：请仔细看看操纵杆周围的记事板，上面一般都会有解谜提示。启动开关则要是亲自先尝试一下，看看周围的变化再进行解谜。

——改变装备以后，以前使用的特技就不能再使用了，有没有什么办法可以让我自由使用特技呢？

答：特技分为装备品特有特技和装备品组合特技等，多尝试各种组合，没准可以组合出以前使用的特技。

——发现金钱掉落，但是还没等我拣起来便消失了啊！

答：在金钱掉落时，屏幕上会出现重点提示，马上按提示走到指定位置，才能得到金钱。

进入变化万千的战场

■**激突：**可以选择不同的阵型向敌人发起攻击。

■**防御：**可以选择不同阵型以防御为主。

■**必杀技：**必杀槽积攒满后可以使用武将特有的必杀技。

■**退却：**撤离战场。

在武将战斗之后还要进行攻城战斗，在攻城战中玩家可以有三次攻击城墙或者说服敌人武将的机会，敌人城墙防御越低，敌防御武将知力越低，说服指令越容易成功。此外游戏中的阵型都有具体详细的解释，就算是不懂日语的玩家也可以看明白。

治理国家扩张领地按月行动



虽然本次登场的内巴朗多研究史由五部作品组成，但是其中三部作品的系统基本相同，其中最有代表性的则是《鬼魂力量2》，因此下面以《鬼魂力量2》为例，为大家介绍一下游戏基本系统。游戏中的时间按月划分，每个月都可以从事税收、外交、人事、政略、战斗等事项之一。

■**税收月：**可以从事资源的买卖和征兵，还可以调整各名武将的带兵数量。建议将武将的士兵数直接征满，在游戏的初期可以应付连续的战斗。

■**外交月：**可以与他国签订同盟和招募他国人才。签订同盟相当重要，可以解决己方的后顾之忧，而招募人才则要派遣魅力高知力高的武将前往，尽量招募那些高武力的人才。

■**人事月：**可以解雇武将或者给武将封官，还可以执行探索指令搜寻人才。当武将数量过多时，请毫不留情地解雇掉那些能力低下的武将，免得以后优秀的武将无法加入。

■**政略月：**可以加筑城墙和商业投资。进行商业投资时，一定要派遣知力高的武将，可以用少量的资金更好地完成任务。

■**战斗月：**可以攻击他国和在自国掠夺，不是非常时期，最好不要选择掠夺指令，为了那一点金钱影响自己的声誉，实在是得不偿失。

纯情可怜 麦伊玛伊骑士团

位于内巴朗多大陆西南的麦伊玛伊王国，为了遵循前王古兰的遗训，少年和少女们一起走上了战场。为了终结内巴朗多的战乱，集结到麦伊玛伊王国的少女们同心协力。玩家要在魄力十足的1000对1000人的战斗中取得胜利，营救出己方的少女们。

——攻城战时就算说服敌人，己方仍然不能减少伤害。

答■请派遣知力和外交值高的武将执行说得命令，士气值越高越好。然后就是祈求敌方选择知力值低的武将出场。

——提娜离开以后无论怎么探索都不能再找到她。

答■建议用主人公佛鲁特去探索，可以提高一定的出现几率。还有就是在灭亡敌国后，不要释放武将而是全部处刑。

——过关以后得到却是坏结局评价，如何才能出现到其他的结局呢？



答■请尽量提高己方队员的信赖度。提高信赖度的方法就是让该名武将在战斗中取得胜利，促使发生相关的事件。

鬼魂力量 爱的邪恶

魔导世纪1000年，出身穆罗玛奇、体内寄宿着神之力量的少年辛巴和少年索鲁提一起率领反乱军，向穆罗玛奇发起了挑战。然而辛巴的反乱军却遭受惨败，连辛巴本人都成为俘虏，让人惊讶的是穆罗玛奇国王大蛇丸却提议在自己暂时离开穆罗玛奇的这段时间内，由辛巴代替自己作为君主治理穆罗玛奇。这让所有人都感到震惊，而且困惑的辛巴并没有其他的选择，只好按照大蛇丸的建议行事，踏上了统一内巴朗多大陆的第一步……



——在游戏初期就算是夺取了敌人的国家，在当月内会被其他敌人攻击，总是不能顺利的扩张自己的领地。

答■和其他的国家签订同盟。那样同盟国家会出兵帮忙防御，将保卫国家的战斗委托给同盟国家即可。

——周围有一个敌对势力占领了很多领地，很难夺取它的领地。

答■跟这个大势力签订同盟，先去攻击周围的小势力，提高自国实力。然后从这个大势力中挖角，减少它的武将数量，弱化敌人的战斗力。

——敌人使用“直接攻击”特技，怎么都不能战胜，怎样才能取得胜利呢？

答■只能想办法降低他的士气值，在士气值低下的状态不能使用“直接攻击”，但是可以使用防御技能。因此玩家一定要努力降低敌人士气。

沙之拥抱

居住在干旱大地恩迪的内布露是一名单纯不知世间险恶的少女。遵循祖母“请多看看，多积攒些经验”的遗嘱，走上路途。而等待她的却是各种奇特怪物的荒野。坚持着苦难旅程的少女内布露终于遇见了命中注定的男性，从此两人一起共同进退……

——在游戏中经常会迷路，在游戏中也没有地图指明方向。

答■是啊，在本作中没有地图。因此我们要收集情报，自己做成地图。

——最近挖掘的级别都不会上升，这可怎么办啊？

答■总之要不断地挖掘挖掘再挖掘，在挖掘的过程中，级别自然而然地得到提升。

——以从风中得到的情报为基础，在指定地点挖掘，但是却说这里不能挖掘，这是为什么呢？

答■只是挖掘的级别不够，埋藏在地下的物品都需要一定的级别，在提升了级别以后再来挖掘一下吧！

——虽然挖掘出了物品，但是只表示出物品的名称，并没有追加任何新情报。

答■大概是物品袋已经装满了。在物品袋已经装满时，则不能得到新的物品。

——物品袋装满了也不能打开袋子扔掉什么使用什么，有没有什么方法可以解决呢？



答■在贵重品中有增加物品袋容量上限的物品，请尽快得到这些贵重品。

——这个游戏里真的没有金钱啊？

答■是啊，没有金钱。不过在这个世界里水就相当于金钱，是这个世界中最重要的东西。

高桥阳一和他的《足球小将》绝对是一个时代的经典漫画。尽管其中的不少情节以及威力变态的必杀技系统在如今看来可能会觉得太过夸张和不真实，但它曾经带给我们的感动却不会因此而消减。根据漫画改编的游戏《天使之翼》早在FC时代就已经登场，这次的PS2版最新作在指令系统的基础上加入了按键系统，原作FANS必玩！ □文/北斗

PS2	本刊译名：天使之翼				CERO A
	BANDAI NAMCO	7140日元	2006.10.19		
体育竞技	DVD-ROM	日版	1-2人	150KB	

足球小将们再次大集结 展开双翅高飞吧天使之翼

本作在保留了保留FC等老版本作品原有菜单的基础上增加了半即时的系统，玩家可以控制每队的主角（如大空翼），其他队员通常由电脑控制行动，不过当其接到球后我们也可以调出菜单来间接用指令进行控制。对于控制的主角，□键是铲球、△键是召唤同伴传球过来防守时则是召唤同伴主动防守，○键是调出菜单，调出菜单后可以进行传球、射门、2过1、集体突破、必杀射门、接球等等操作，其中必杀射门需要经过一定比赛后才能习得，而例如倒挂金钩等指令则只有特殊状态下才会出现。比赛中我方队员都是可以升级的，进行相应的操作并成功后（例如突破、抢断、射门、接球等）就会获得一定经验，经验值足够后就会在该队员头上冒出“LV UP”的字样，升级后的队员基本数值会提高。



不要单打独斗

足球是一项集体游戏，即使是大空翼也很难连过N人之后再把球送进对方球门。在每次突破之后，即使我方球员获胜，其数值也会暂时减少；再加上CPU可不是白痴，即使每次按键获胜，角色的槽也会受到一定程度的减少，多次突破之后角色身上就会冒出紫色的气体（汗）进入体力差的状态，此时再遭遇对方球员的话基本上就是一碰就倒了，所以一定不要太个人英雄主义！比赛进攻时建议突破一到两人之后将球传给队友再按△键召唤回传的节奏，这样我们就可以利用这段间隙回复体力。

按键系统讲解



游戏中不管是突破、拦截、射门还是守门都需要用到按键系统。突破和拦截时会进入一个双方拼抢的画面，这时画面屏幕下边分别有两条槽，左边代表玩家，右边代表对手，槽的长短由队员的数值决定。两条槽的中间是一个足球，接下来会有一个圆形图案在这个位置由大到小的出现，当这个图案与足球吻合时按键（任意键）就算成功，根据玩家按键时机的吻合程度从低到高会依次给出“不中→BAD→GOOD→SMASH→CRITICAL”。然后系统会根据双方的评价高低来削减蓝槽，按键一共要进行三次，最后根据双方剩余蓝槽的多少来决定输赢，输了的人会倒在地上暂时行动不能。该系统是本作最重要的一个系统。

如何获得按键高评价

由于按键系统在本作中占有非常重要的地位，所以如何在按键时获得高评价就非常重要了。我们知道其评定的标准是按键是圆形图案与足球的吻合程度，所以基本方法就是看准圆形图案变化时的情况，等其大小最接近时按键。要想获得高评价多比赛多练习是很重要的，因为圆形图案闪现的速度其实很快，而且刚开始玩游戏时玩家很难将注意力集中在这一点上，得等真正熟悉之后才会习惯，而且此时你还会产生一种其闪现速度变慢许多的错觉，按键也就更加精确（高手就是这样练成的……）用目视法获得SMASH级别的评价会非常轻松，但要想获得最高的CRITICAL反而不容易。所以除了目视法之外还可以采用节奏法，因为三次闪现的节奏都是固定的，所以只要你掌握了这种节奏，完全可以不用看图案按照节奏按键就行了，用节奏法很容易按出CRITICAL的评价，不过前提是你的节奏感要足够好。





进攻与防守

本作中的射门和守门同样也需要用到按键系统。我方射门时使用二级必杀或是三级必杀的话——二级必杀统称“POWER SHOOT”，三级必杀则因人而异，例如大空翼的是飞翼射门，而且他还有四级必杀飞翼改，也是需要进行三次按键，其基本系统和突破以及拦截时一样，只不过这时候画面中只有我方队员一人而已。射门时的基础攻击力就是角色此时的数值，这就是之前一再强调不要单打独斗防止射门时体力过低影响攻击判定的原因了。根据玩家三次按键的准确程度，对基础攻击力进行加成。另外如果使用普通射门的话，则不但三次按键时机都得拿捏好，每次按键都还得根据之前给出的提示输入相应的按键才行。不过屏幕上往往给出两个按键提示，另一个用问号代替，这个问号的位置我们按任意键都行，不过要是能蒙中并且三次都输入好的话就会进入HYPER模式并额外给出数百点的攻击力加成。守门时则相反，我们先要记住对方球员射门时的按键，然后在三次按键时正确输入，给出的评价越高则扣掉的对方射门攻击力越多，三次按键后扣掉的对方射门攻击力再和守门员的防御力进行比较，如果攻击力高于防御力则进球，攻击力小于防御力但大于10（左右）则守门员用手将球击出，攻击力已经为零的话则守门员用双手抱住球。如果三次按键都输入正确，守门员还会发动HYPER模式，不同守门员的HYPER模式也不同，像南葛的森崎就是用身体去挡球，不过森崎使用此招的后果就是自己倒地且球还不知道会给谁抢到，相当危险，不推荐。

如何发动必杀技



游戏中角色的必杀技需要花费TP，只有他的TP累积到一定的程度之后才能发动必杀技。获得TP的方法主要是成功地进行突破、拦截，射门也能够获得TP，全场比赛最高有3条TP（显示在屏幕的左上角），TP够了之后就可以发动威力强大的必杀了。另外，有的必杀是需要游戏进行到一定的程度之后根据剧情才能学会，例如大空翼的飞翼射门。

陪伴我们一起长大的漫画 时隔多年再次重温老经典

足球小将，曾经的经典

《足球小将》可以说是日本漫画中的一颗长青藤了，从80年代一直连载至今，最新的章节中剧情已经发展到了进军世界杯。老一点的玩家，像是北斗这一批人里（说得自己仿佛很老似的），相信没有人不知道高桥阳一的《足球小将》，大空翼和机器猫、小悟空，从某种程度上来讲上是差不多经典的角色。大空翼、若林源三、日向小次郎、岬太郎、石崎了、立花兄弟、若岛津健、三山淳……这些名字如今仍然清晰的铭刻在记忆深处，而那些威力超强的各种必杀技也让人回味无穷。

尽管以如今的眼光来看的话，《足球小将》中这些夸张的必杀技实在是太扯了一点：例如立花兄弟拿自己的双腿或是对方的门柱当跳板来发动空中射门的设定，有这个必要吗？再例如国中篇南葛对东邦的决赛时，日向在中场那记击中门柱把球踢破的猛虎射门，放在现实中，即便是以射门强劲的巴蒂或是卡洛斯也根本不可能做到，何况是一个小小的国中生？国中时代就已经如此强的变态，那么之后的可怕发展就可想而知了。这些强力的必杀技可以说是《足球小将》最大的亮点，这种设定很容易吸引以前年纪较小的我们，不过当我们逐渐长大并且终于发现这么夸张的设定实在是太扯了之后，反而会加速我们的离去。而另外一本同样是体育类漫画且同样大受欢迎的《灌篮高手》，其成功的原因除了个性极其鲜明的众多主角设定、轻松搞笑的生活情节与顽强拼搏分秒必争的比赛场面的优秀结合之外，没有那些夸张的必杀设定也是一大原因。在《灌篮高手》中，即便是身为无敌主角超级运动兼打架天才的樱木花道，也是靠基础拍球、基础运球、基础传球……等一系列基础中的基础练习里面慢慢成长起来的，而漫画里湘北打败了山王后用一句话交代完的下场比赛失利与大空翼领军的球队不管碰到什么对手总能一路高奏凯歌的设定相比，实在是要真实且容易让人接受太多。

不过这并不能怪高桥阳一，毕竟在那个是个漫画就肯定有必杀技的年代，会产生这样的《足球小将》完全是理所当然的事情。而且不管你现在是不是还喜欢《足球小将》，但是它当初带给我们的感动和快乐是永远无法忘怀的。而且，按照一个流行的说法，日本足球之所以能在这二十年里取得如此长足的进步，据说就是因为许多日本足球运动员都是被《足球小将》熏陶出来的一代，一本漫画的影响力能够达到这种地步，绝对足以被称为经典作品了。

在PS2上重温儿时旧梦

之所以用“儿时旧梦”这个词来形容，除了《足球小将》的漫画主要是在我们小学和初中时期观看的之外，当初同样经典的FC版以及SFC版《天使之翼》也已经是十多年前的作品了。而对于包括本作在内的《天使之翼》系列作品，实在是很难把它归类为单纯的“体育竞技”，因为该系列虽然也是足球题材的游戏，但实际游戏操作过程都是通过指令的形式来下达的，其游戏方式和WE、FIFA这种准足球游戏相比实在是大相径庭。这次PS2版《天使之翼》的推出，的确让许多FANS们激动不已。

不知是因为厂商考虑到《足球小将》读者最多的年代都比较早还是偷懒的缘故，本作剧情模式中只有国中篇以及世界青少年比赛篇这一段时间内的故事。游戏的画面也同样改用了动画渲染的3D效果，在人物样貌刻画上还是比较形象的，不过在实际动作表现上就比较差强人意了，特别是比赛结束后双方队员跑步离场时的动作实在是很不怎么样。与以前老版本作品中的纯指令操作相比，这次我们控制的主角更加灵活，比如可以用L1和R1来左右晃动拉球将对方球员直接晃过，不过基本上还是以突破、抢劫、射门、守门等特殊画面为主，新加入的按键系统



是游戏的一大特色，玩家需要在正确的时机按键获得高评价才能胜出。

这次的《天使之翼》比较让人不满的一点就是没有练习模式，而且进入剧情模式后的第一场比赛系统也没有给出任何的操作提示和讲解，所以当玩家第一次面对本作中新增的按键系统时往往会半天都不知所措，本来看到特写画面后的兴奋也被因为不懂规则而引起的一连串失败而大受打击。另外就是玩家一开始可以选择的模式太少，“MYキャプテン”以及“もーつの物语”模式都需要玩家先将剧情模式通关之后才行；而“比赛观看”模式里玩家也就是纯粹观看比赛，无法自己操作，所以如果你准备一个人来玩的话，实际上最初可玩的也就只有剧情模式了。而在剧情模式下动画数量其实也不多，固定观看的动画片断没几段，当然在比赛中完成特定条件引发的剧情动画还是完全忠实于原著的。

发动最强必杀将对手连人带球送进门框

南葛VS大友中

中学篇的第一场比赛，要想进军全国赛的话就必须通过这最后的资格考验，对手是一帮敬称大空翼为前辈却满脑子想要将前辈打倒再踏上一百万只脚的新田瞬及其领军的大友中。尽管是第一场比赛，但给人的感觉就是难度并不小，当然原因主要是玩家一开始还不熟悉系统、特别是按键时机和战术技巧的搭配。在本场比赛中，如果对手新田接到其队友从后场传过去的高球的话就会发生剧情使用猎鹰射门，不过同样因为剧情，他前两脚猎鹰射门一次没踢正一次打了飞机，但是从第三脚开始，猎鹰射门一旦发动就很难破解，因为目前南葛守门员森崎的能力还不足以单抗这一招，除非之前正好有两个己方炮灰球员在半道挡掉一部分猎鹰射门的攻击力。所以，尽量不要给新田发动剧情射门的机会。同样，本场比赛获胜的关键就是让己方队员从后场吊高空球过来，这样就会引发大空翼无视对方守门员防御能力的剧情射门。另外，如果想让后期的比赛不太难的话，建议先在前期的比赛中反复多打几场，无论输赢都能获得经验值，等大空翼等级涨上去数值提高之后，打起来就会轻松许多。

南葛VS东一中

打完第一场比赛后有不少剧情动画可以欣赏，其中复出后的“玻璃的贵公子”三衫淳在和日向小次郎的东邦一战中心脏病复发倒地，因此而愣了一下的日向被教练吉良讽刺为“被拔掉牙的老虎”，于是根据激将法的原则日向在冲绳特训出了新的必杀“猛虎射门”……说回比赛，全国赛的首战对手是早田诚率领的东一中。东一中是以防守见长的球队，守门员的防御力比较高，比赛中大空翼会使用尚未练成的飞翼射门，但是球没有进。让大空翼与早田对决的话会引发剧情，大空翼会被早田铲伤。同样需要注意的是早田的必杀剃刀射门，好在东一中的进攻欲望不怎么强烈，只是我们要想攻破对方球门除了要掌握好按键时机之外，运气也很重要。总之本人是一直到了点球大战才辛苦取得了胜利……

南葛VS锦丘中

锦丘中，是一支整体性很强的球队，虽然这样的球队在现实比赛中很有可能取得不错的成绩，不过在变态球员变态必杀技满天飞的《足球小将》里就只能沦为路人甲了……本场比赛没有什么需要特别注意的地方，对方实力整体上比较平均，其射门1700－2300的攻击力对森崎基本上没有什么威胁，只要三次按键都按对了就完全不必担心。建议利用本场比赛来形成玩家自己的有效进攻套路，射门时也可以用基础攻击力更高的“POWER SHOOT”或是传接球射门。

南葛VS花轮中

长着松鼠牙且必杀发动技巧最为诡异的立花两兄弟再次登场。经过前几场比赛的锻炼，相信大空翼如今的数值也已经比较高了，再加上对方守门员能力一般，所以进球并不困难（本人第一次就打出了7：1的悬殊比分）。如果让立花兄弟冲到接近我方禁区附近的话就会引发剧情，即原著中立花兄弟甲蹬上我方门柱准备接球时会被学了乖的石崎了同学在另一根门柱上狠狠踹上一脚给震得摔了下来（笑）。不过之后再让立花兄弟接到其队友传过来的高空球的话就会发动攻击力达到3900左右的空中射门，属于必进之球。

南葛VS比良户中

比赛一开始就是N长的剧情动画，上半场比良户的次藤会仗着自己身高体壮，不但会把翼撞开，其力量超强的射门更是把森崎连人带球射进门里，而且我方的队员来生和龙也相继因为冲撞而受伤，之后次藤与佐野发动强力攻势，于是比赛上半场在玩家手柄一下都没按的状态下以0比3落后结束。下半场的任务看上去很艰巨，我们需要在30分钟内至少打进3个球才能有机会获得胜利。不过从现在开始，大空



翼终于可以成功发动必杀飞翼射门了，下半场比赛刚开始就可以直接发动一次。由于对方守门员的防御力只有600，所以即使不用必杀得分也并不困难。对手只有次藤和佐野能力值较高，其余人等完全不必担心。

南葛VS富良野

准决赛的对手是在雪地里踢球练出来的富良野队，队长松山的射门攻击力挺高，接球时不要有任何大意，即使三次按键成绩都不错，森崎也未必有把握能用双手接住球，大多数情况下是将球打飞。进攻的话依旧沿用之前的套路即可，再加上有了必进的飞翼射门相助，取胜不难。富良野的整体实力比较高，大部分队员的能力值都不低，所以比赛将会非常激烈。

南葛VS东邦

全国赛决胜战，对手是有着日向小次郎和若岛津健的东邦，果然不是冤家不聚头啊……决赛基本上可以理解成大空翼和日向小次郎两



人的必杀技表演战，比赛刚开始日向就会直接在中场来一个猛虎射门，不过球踢在了门柱上且坏掉了，之后大空翼还以颜色。再然后日向的猛虎射门我们就不用妄想扑出去了，还是想办法尽快用飞翼射门扳回一球吧，若岛会被连人带球踢进球门中。等日向下一次发动猛虎射门时就会引发剧情，大空翼将猛虎射门反抽进了若岛把守的球门，南葛2比1领先；接着日向和泽田发动“合体倒挂猛虎射门”扳平……时间已所剩无几，如果不想如原著般和东邦共享冠军的话，就抓紧时间射出最后一记飞鹰改吧！



次世代主机平台的《剑豪》首部作品，对于传统的剑豪系列作出了一定程度的进步，但仍然还有许多不足，稍显稚嫩的作品。 □文/龙马

超越时空零式战斗 顶上剑豪之间的过招让你体验东瀛剑术

X360	本刊译名：剑豪ZERO			
	元气	7140日元	2006年9月7日	
剑术动作	DVD-ROM	日版	1-2人	100KB



形态与技能充分组合能够演变为丰富的攻击手段。攻击的主轴的形态一共有三种，而这三种形态还根据玩家所使用的剑豪不同而各不相同。通过在这些形态之间的切换，即使是同样的攻击方法也会产生不同的效果。玩家可以自由设定在各种形态下攻击的二、三段攻击的具体方式，使自己剑豪的攻击适应各种不同的状态。还可以根据战斗的状况自由切换形态合技能。此外通过玩家在这些形态中技能的设定，剑豪们所使用的攻击方式也会随着玩家的设定变得与众不同。

地形

活用地利将战斗向有利的一面引导

玩家是可以利用地形的特性来进行战斗的。比如说与背对悬崖的敌人战斗的话就可以考虑将其踢飞，使其坠落于悬崖之下省下了与之苦苦纠缠的时间。而与大批敌人对决的时候就可以考虑跑进比较狭小的地域，迫使敌人不得不与自己一对一地战斗。如果决定了用坠崖或是单挑的方法就要尽量避免与敌人正面接触时的无谓战斗，用最佳的方法去战斗吧。



策略战术

复杂分歧的攻击变化

作为系列作品的特有要素，玩家如果把"悬–待–攻"这三方面充分利用起来的话，便能够使游戏中动作的丰富性进一步增强。本作由于有了气力系统的加入，将会给剑豪们的战斗增添更多的决定性要素。比如说拼刀技巧的一种"锷迫り合い"就会大量消耗气力，如果拼刀的过程中气力完全消耗的话，就会变得非常不利。利用这个特点攻击杂兵或许是不错的选择?



状况

将各种各样的状况转化为优势

比如说玩家控制的剑豪被敌人团团围住的场合，将眼前的敌人击飞出去撞倒其他的敌人从而打开突破口。把敌人逼迫到石灯笼等等地图上的物体旁边，利用这些物体的特点可以使用出许多能够称之为一击必杀的独特技巧，在危机情况下不要错过能够扭转乾坤的瞬间，身处绝地的时候抓住一瞬转机立刻就可以改变战局！玩家根据状况巧妙的战斗这是安全、轻松并且快速的攻关方法。



将不同的技能善加组合决定整体性能

游戏过程中玩家角色并将依照关卡中的表现取得不同的经验值，藉以让角色成长、学习更多的剑术技巧，设定技能是非常大的乐趣。组合到三种种类形态下的组合技能，是消耗清版模式中获得的经验值才能够修得的。这些技能有着各种各样的特征，在攻击的第二击和第三击究竟在哪个时段下加入哪个技能，是完全根据玩家自身的设定，创造出的独一无二的攻击方法。

如果在攻击的第二击和第三击时设定出一套合理的技能的话，不仅仅可以加快剑豪杀敌的速度、使剑豪在进攻的时候更加安全，还有可能在大批敌人包围下用强力的范围攻击杀出一条血路。操纵心仪的剑豪使用着自己创造出来的独特流派"我流"，确实给了玩家一定的参与感，搭配技能也给玩家提出了除了动作以外的新挑战。

关于技能的设定

第一击一般是横斩或纵斩这样的普通技，而修得的那些特殊的招数一般设置在第二击和第三击当中。但是值得玩家注意的是，蓄力斩只能放在第二击、而移动斩只能放在第三击，像这类技能只能设置在特定的场所。

在攻击中实现连携是杀敌的捷径，在这里介绍一下如何设定技能才能使连续技更具有效果。举例来说，玩家在上段攻击设定的第一击到第三击的连续技，第三击设定为形态转换类型的攻击。这样玩家在控制剑豪发出前三次攻击后会自动转化为下段攻击的第一击，也就是说包括下段攻击连携在内一共可以进行六段的连续攻击！如果能够熟练掌握这些技巧的话，不仅仅被许多杂兵包围时可以用其突破重围一口气改变不利状况，剑豪之间的决斗会变得更加主动。



上段攻击阶段

从试探对手的上段攻击开始这段连续技，如果想对对手使用六段连续技，必须要把上段连携的第三击设定为形态转换类型的攻击。第一击（设定可能技：普通技）一般为纵斩或者横斩这类的普通攻击技巧。连续技的第二击（设定可能技：普通技、蓄力斩）可以设定为蓄力斩这种特殊技。如果在第三击（设定可能技：普通技、状态转换攻击、突进斩）设定为形态转换类型攻击的话，在第三击结束之后整体的攻击态势会自动转换为下段，继续攻击便会自动进入下段连续攻击的第一击，继续连续攻击对手。

下段攻击阶段

上段连续攻击最后的形态转换攻击之后，便可以继续连携的第四击（就是下段连续的第一击）形成多段连续技。

下段攻击的第一击（设定可能技：普通技）与上段攻击相同也是普通技。与上段攻击不同的是，在剑豪的移动斩之后也能够发动。下段攻击的第二击（设定可能技：普通技、蓄力斩）与上段相同，如果对手是杂鱼类角色的话多半在这一个阶段就能够解决。在第三击（设定可能技：普通技、状态转换攻击、突进斩）这阶段，如果对手是剑豪的话玩家尽量设置为状态转换攻击继续下一步的连携形成高伤害。

带给攻击以变化的特殊技巧

No.01 蓄力斩

由于蓄力的时候会产生很大的间隙，在这期间玩家控制的剑豪非常容易受到敌人的攻击。但是蓄力攻击一旦成功，松开后即可形成强力的回转攻击！击破防御中的敌人，或者从敌群中逃脱都是相当实用的招数。

No.02 行移动斩

如果玩家在第三击中设置了行移动斩的话，第三击结束之后会自动转换攻击姿态，转换到别的攻击形态的第一击。上段的第三击的斩击结束的瞬间，马上就会转换到下段攻击的第一击，马上就能形成后续的连续攻击。

No.03 突进斩

玩家控制的剑豪在瞬间突然冲到敌人的怀中施放斩击的技术。前冲突进之后，立即做出攻击的动作掌握先机，使敌人的防御时机相当难以掌握。根据使用的情况不同能够将玩家向战斗中有利的一方发展，作为一个奇袭招数在近身战中相当的有效。

天下无双的各路剑豪超越了时代的界限

以使用真剑挥斩，具有超真实紧迫感对决为题材的动作游戏《剑豪》，想必大家都有玩过，剑豪系列曾经在PS2发售并大受好评。爽快的斩杀以及一对一的武士对决等游戏方式给玩家留下了深刻的影响。日前元气终于发售了系列的最新作《剑豪ZERO》，对应平台为微软的Xbox360。在本作中将实现包括历代各剑豪的大集合，可以说绝对是一场众剑豪大聚会的盛宴。

现在，集合了历代以来的优点，作为剑术动作游戏的原点（ZERO），本作华丽登场了。Xbox360平台动作游戏《剑豪ZERO》是首款迈入次世代主机平台的《剑豪》系列作，游戏中玩家将扮演众多日本历史知名的剑豪，在各种决斗舞台场景中，以变化多端的高超剑术应战，体验跨越时空的剑豪大对决。剑豪与剑豪之间的对决能使玩家感受到非常具有魄力的对战体验，使用刀剑与敌人对战时候的各种细节的研究、重现、攻击的节奏和平衡对比以往作品都得到了大幅度提升。剑豪们的历史由玩家的双手亲自打造！

刚进入游戏给人的感觉就是，相比较以往的剑豪系列作品，本次的“剑豪”在剑豪的数量上和模式的多样性方面做出了一定的进步。游戏中收录有宫本武藏、柳生十兵卫、冲田总司、坂本龙马、堀部安兵卫、佐佐木小次郎、伊藤一刀斋、千叶佐那子、冈田以藏等来自不同时空背景的知名剑豪。每位剑豪具备各自的绝招，以及不同的游戏关卡与故事剧情，而且不受时空背景的限制，让不同时代的剑豪能齐聚一堂一较高低。不同时代的剑豪们汇聚一堂，刻画出新的历史故事。此外，在《剑豪》系列作品中一直延续下来的一对一游戏方式在Xbox360版中有所突破。在《剑豪ZERO》中玩家不仅可以进行一对一厮杀，还可实现一对多人的游戏方式。

当然，通过Xbox360强大的图像处理能力，画面的表现也更加具有气魄，打斗感更为真实化。借助Xbox360的硬件性能，游戏的图像表现大幅进步，以高分辨率方式呈现更为细致的登场角色与舞台场景，将比剑对决的肃杀气氛与紧张刺激的打斗场面提升到新一代的水准。单从画面清晰度来讲本作比较历代作品做到了质变。借助Xbox360的优势，不仅仅是玩家所控制的剑豪们的质感大大提升，而是玩家在游戏时能够看到所有的物体与人物的清晰度都前所未有的高。如果玩家是用高端显示设备来进行游戏的话，就能得到更加出色的显示效果。



之外，游戏支持Xbox Live连线对战功能，让玩家们能以自己所培育的角色，以AI自动控制方式来进行对战。培养要素是本作的一大亮点，以往系列作品中总是训练新人剑士。而本作里则变成了直接操作那些实名的剑豪们，以动作清版这种方式提高其各项能力，某种程度上有些类似于无双系列。这种模式的改变使得游戏的动作性大幅度提高，玩家可以在本作中看到动作更加自由有魄力的剑豪们。如果玩家在每个地带里将杂兵全部打倒的话，关卡最后的剑豪将作为BOSS登场！高难度下剑豪之间的对决还是非常刺激的。

本作为了使游戏中的战斗更加贴近于真实，特别设计了各种特殊的场地及许许多多独特的战斗方法，如果善加利用这些因素就能够简单地实现高自由度的战斗系统。玩家可以在广阔的地域里自由行动，善加利用地形与各种设置物，根据具体情况的不同去打造独特的战斗方法。是从敌人正面进攻或是对敌人进行间接伤害都可以由玩家自行选择。

由浅入深的游戏战斗系统 适合新手玩家及格斗狂人



游戏承袭系列作基本的“悬–待–攻”系统并且使其进化，以及包括抵、斩、弹、撇、压、拽等各种不同的基本剑术招式，以及蓄力斩、移形斩、贴身斩、移动斩等，并可利用地形地物来增加自己的优势。本作更是加入了返回、压制、胁迫、体势崩坏等近身动作，根据这些动作开展的分支使得攻击的变化大幅度增加，实现了更为深奥的战斗系统。比如说与对手对峙的时候玩家经常使用的技巧：崩坏对手的动作，就能使己方轻松转化为攻击！这种“悬－待－攻”系统的实用性是玩家一定要熟练掌握的。

攻击的基本要素

本作中所有的攻击，都与原作相同全部从“悬－待－攻”的其中之一开始的。而且在“悬－待”系统中的“锷迫り合い”更是能将本作的战斗系统产生了新的分支，攻击的节奏与方法非常丰富多彩。

攻防基本中的基本剑豪务必掌握

No.01 悬

将已经摆好姿势的对手的刀架住，破坏其体势，然后在创造出的这个瞬间去攻击对手。但是根据实际情况，不直接进行攻击而使用一些能够使自己进一步有利的招数也是不错的选择。此外值得玩家注意的是在这种状态下是可以直接转换到“锷迫り合い”动作的。

No.02 待

摆好姿势等待对手的攻击动作，然后用剑阻止对方的攻势，崩坏其攻击动作。从这种状态下直接转换到攻击也行，转换到“锷迫り合い”动作也是不错的选择。是实际对战中由守转攻的常用招式，如果想在高段敌人狂风暴雨的攻势下反击必须要熟练掌握这技巧。

No.03 攻

无视双方的有利不利关系，直接进行突然的斩击。就靠这一次攻击来决定胜负，这种感觉使攻击充满了紧张感，更加突出了剑豪的感觉。有时候就是需要剑豪们做出大胆的判断，攻击就是最好的防守。

在对决中切换姿势有特殊用途

关于战斗的姿势也很有讲究。在剑豪战斗时，既可以选择锁定单体敌人造成高伤害，也可以同时攻击大量敌人进行范围或者全体攻击。这就被称为战斗的姿态。如果是没有锁定敌人的姿态下，剑豪是只能够使用普通的攻击体势的。但是如果一旦锁定了某单体敌人，不仅仅可以对其使用类似于闪避攻击的移动斩，连3D对战游戏中经常出现的追打也可以使用！不同于对战游戏的是，这种追打在游戏中是一击必杀的！通过指定目标、步调、移动斩这类特殊技巧都能够得到活用，再加上对倒地敌人的追打攻击，整个攻击体系都得到提升。灵活切换姿态便可以使剑豪们的攻击更加丰富多彩，同时使威力进一步提高。根据敌人的数量以及场地的具体情况，使用哪种姿态来与敌人战斗也是剑豪们的必修课程之一。

特殊招数是打开突破口的关键

No.01 返回

当剑豪用“锷迫り合い”控制敌人时，用于回避的招数。“锷迫り合い”状态下输入与对峙方相反的方向，就能脱离“锷迫り合い”的状态，双方归位。

No.02 压制

“锷迫り合い”的状态下压制对手，直接推动方向摇杆即可实现这一动作。本招数的好处就是可以在不断消耗对手气力的同时，控制对手移动到自己希望的地方。

No.03 胁迫

“锷迫り合い”的状态下带着对手快速移动的动作。移动的同时需要考虑下一步的动作，将敌人带入对自己有利的地形，当对峙双方进入胶着状态时是非常重要的动作。

No.04 体势崩坏

可以在压制和胁迫中使用。在压制和胁迫中按下动作键，即可将对手的体势大幅度崩坏，是连接攻击的重要招数。



虽然本作做出了一些突破 但是游戏的整体素质欠佳

讲了这么多本作的优点，再转过头来谈谈作品的缺憾吧。首先不得不说游戏的画面虽然非常清晰，但是只要你仔细观察游戏画面就会发现游戏中人物的建模其实非常粗糙，基本上属于PS2的水平，这对于一款Xbox360游戏是说不过去的。

游戏中的声音效果中规中矩，一遍玩下来以后没有那首BGM能做到让人回味的程度。游戏中的音效特别是语音都是一般水准，值得称道的是刀剑相交时候的音效相当逼真，没有向魂之利刃里面那么夸张，这一点值得肯定。

游戏的系统在某些方面做出了一定的进步，《剑豪》系列作品中一直延续下来的一对一游戏方式在Xbox360版中有所突破。在《剑豪ZERO》中玩家不仅可以进行一对一厮杀，还可实现一对多人的游戏方式。游戏的第一个模式既是选定一个剑豪进行清版动作，之后将地域全部敌人杀光后即可进入与剑豪的战斗，有些类似动作清版类游戏。但是在清版过程中敌人种类过于单一，不仅仅类型，连外观都一摸一样，实在有些单调，让人不仅想起无双系列那千篇一律的杂兵。但是无双系列同一画面内的敌兵可是大批量的，剑豪里只有零零散散那么几个敌兵仍然这么偷懒，实在有些遗憾。

在动作性上本作相比过去的剑豪系列，是在原来的基础上有了一些加强与变化。但基本上可以说换汤不换药，手感依然恶劣。在与剑豪对战时候多了一些选择枝，不过整个对战系统仍然粗糙简单，没有什么择打的内容。而在清版方面同样不敢恭维，特别是在没有习得连续技的最初几关，击杀敌方小兵简直是一件非常乏味与无聊的事情。



游戏中还特别设计了一些历史重现模式，使玩家可以扮演剑豪或是第三方重现历史。比如说在船上帮助千叶佐那子打破敌人的重重包围、或者是帮助佐佐木小次郎在严流岛击败宫本武藏……创意是非常不错，但是遇到那糟糕的打击感不知道玩家们会有什么样的感受。

总体来说，这款次世代剑豪并未一无是处，但也问题多多。如果它是PS2的作品或许还能令人接受，但是作为一款次世代作品，平庸的画面已经成为了它的致命伤。

小岛秀夫杰作选

合金装备之父的游戏作品回顾



「关于小岛秀夫」

提起《合金装备》系列、《Z. O. E》系列、《我们的太阳》系列，就能立刻想到KONAMI公司被世人称为鬼才的王牌游戏制作人小岛秀夫。在电视游戏业的前沿工作了将近20年，从早期的MSX（注1）系统，到现在即将问世的PS3上让人目瞪口呆的MGS4，尤其在其游戏的电影化表达方面，无人能及。现任KCEJ（Konami Computer Entertainment Japan）副社长兼KCEJ WEST制作统筹部长。1963年8月24日出生于日本东京世田谷区，3岁移居至关西兵库县的神户市郊居住。自小热爱电影，中学时代已钟情于故事及电影创作，1986年加入KONAMI参与游戏创作工作。他策划的游戏《Metal Gear》，被公认是史上第一部暗行潜入类（stealth-action）游戏。这款游戏不仅催生了一大批同类游戏，甚至还对其它类型的游戏也产生了不小的影响。他通过少数几个表现手法完成过程等方面重新定义现代电子游戏的体验。作为《合金装备》系列的总策划人，小岛秀夫制作执导了多部颇具影响力的游戏大作，成为了一位最著名，最被人尊敬的游戏制作人。如今，小岛秀夫自己领队成立了小岛开发组（简称小岛制作），从事多平台的游戏开发制作工作，目前主要致力于PS3以及PSP的游戏制作，并且即将推出的几款《合金装备》新作在剧情上将会是互相关联。还要开放《合金装备》的官方专题网站"Metal Gear My Page"，在那里FANS可以创造合金装备资料库，写原创小说。在MGS4中会揭开MSX2版的2款《合金装备》系列作品，PS2版3款《合金装备 索利德》系列作品，和《合金装备 PORTABLE OPS》全部一共是6款作品中的所有谜题，让我们拭目以待小岛秀夫在这款超级大作中再次用惊为天人的神奇表现来回报一如既往支持他的玩家们。

01「梦大陆冒险」

小岛担当：策划

1986年KONAMI公司发售的小岛秀夫作品系列第一作，MSX主机上知名游戏作品之一。是当年知名游戏《けっきょく南极大冒》（注1）的续作。故事讲述了企鹅们在虚幻的土地梦大陆和平的生活着，可是有一日，凶暴的肉食恐龙Free-Saurs群涌而来，企鹅们被赶出了大陆。经过漫长的岁月，企鹅们在另外的地方复兴了自己的王国，但王国内出现了不能治愈的流行病，企鹅公主不幸也感染上了此病，能根治此病唯一的方法就是吃下一种被称为"黄金苹果"的果实，而这种果实唯一的生长地就是它们的故乡梦大陆，在迫不得已的情况下，企鹅英雄踏上了返乡的旅程，寻找"黄金苹果"，并与Free-Saurs恐龙族展开了激烈的战斗，最后成功取得了黄金苹果。



游戏是ACT类型，并在开始时能给企鹅起自己喜欢的姓名，以在梦大陆带回黄金苹果为游戏目的，全部关卡一共有24个舞台。企鹅主要躲避敌人的冲撞攻击和子弹射击，若撞到障碍物上会死亡，而且每个舞台都有时间限制，限时内没有达成过关条件也会死亡。企鹅最初有3只，全体队员死亡游戏就会直接结束。在通过第12个舞台后，就有条件能获得"黄金苹果"，但不能达成完美结局，所以想要看到完整的故事，就必须得24个舞台全部完成。根据完成条件，通关后出现GOOD结局和bad结局2种分支。GOOD结局中卧病在床的企鹅公主微笑的接受黄金苹果后病痊愈了；bad结局中企鹅公主已经死了，企鹅只有对着遗体哀哭。整个游戏制作得中规中矩，属于小岛秀夫的初期作品，小试锋芒。

后来此作品在1998年，作为《KONAMI antikusu MSX搜集》的收录作品移植到PlayStation和Sega Saturn上。2006年面向KONAMI数字娱乐提供的手机收费网站"KONAMI网络DX"，将其作为《KONAMI名作系列》的第3弹应用软件也进行了移植。



※注1■《けっきょく南极大冒险》。1983年发售，FC时代相当有名的动作游戏。玩家操作小企鹅按照路线前进，躲避冰洞和突然出现的动物，并顺利吃到旗子。

小岛秀夫作品集（截至目前已发售作品）				
序位	外文原名	中文译名	机种	发售年
1	梦大陆Adventure	梦大陆冒险	MSX	1986年
2	METAL GEAR	合金装备	MSX&FC	1987年
3	SNATCHER	掠夺者	PC8801&MSX2	1988年
4	SD SNATCHER	SD掠夺者	MSX2	1989年
5	METAL GEAR2 SOLID SNAKE	合金装备2SolidSnake	MSX2	1990年
6	SNATCHER PILOT DISK	掠夺者·领航员	PC-ENGINE	1992年
7	POLICE NAUTS	宇宙骑警	PC9821/3DO&PS/SS	1994年/1995年/1996年
8	心跳回忆话剧集VOL.1 虹色之青春	心跳回忆话剧集VOL.1 虹色之青春	PS&SS	1997年
9	心跳回忆话剧集VOL.2 彩色的情歌	心跳回忆话剧集VOL.2 彩色的情歌	PS&SS	1998年
10	METAL GEAR SOLID	合金装备·索利德	PS	1998年
11	心跳回忆话剧集VOL.3 旅行之诗	心跳回忆话剧集VOL.3 旅行之诗	PS&SS	1999年
12	METAL GEAR GHOST BABEL	合金装备·幽灵通天塔	GBC	2000年
13	METAL GEAR SOLID INTEGRAL	合金装备·索利德 完整版	PS	2000年
14	METAL GEAR SOLID2 SONS OF LIBERTY	合金装备·索利德2 自由之子	PS2	2001年
15	ZONE OF THE ENDERS	终极地带	PS2	2001年
16	THE DOCUMENT OF METAL GEAR SOLID2	合金装备·索利德2 档案书	PS2	2002年
17	METAL GEAR SOLID2 SUBSTANCE	合金装备·索利德2本质	PS2&XBOX	2002年
18	ANUBIS ZONE OF THE ENDERS	阿努比斯·终极地带	PS2	2003年
19	我们的太阳	GBA	2003年	
20	METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES	合金装备·索利德 双蛇	NGC	2004年
21	续·我们的太阳 太阳少年加戈	续·我们的太阳 太阳少年加戈	GBA	2004年
22	METAL GEAR SOLID3 SNAKE EATER	合金装备·索利德3 食蛇者	PS2	2004年
23	METAL GEAR AC!D	合金装备·迷幻剂	PSP	2004年
24	新·我们的太阳 逆袭的萨巴塔	新·我们的太阳 逆袭的萨巴塔	GBA	2005年
25	METAL GEAR SOLID3 SUBSISTENCE	合金装备·索利德3 生存	PS2	2005年
26	METAL GEAR AC!D2	合金装备·迷幻剂2	PSP	2005年
27	METAL GEAR SOLID DIGITAL GRAPHIC NOVEL	合金装备·索利德 数码小说	PSP	2006年

02「合金装备」

小岛担当：策划、剧本、监督

1987年出品的《合金装备》，作为KONAMI公司的游戏代表作品之一，被视为战术谍报动作类游戏的始祖。此作品的名字源于自身游戏中登场的战斗兵器的名字。本作当年作为MSX的游戏软件发售，为了寻找并破坏装备了战术核弹头的步行坦克"Metal Gear"，主人公Solid Snake被送进了敌人内部，从事间谍行动。是在不被敌人发现的情况下进行秘密潜入的任务，这个之前没有的崭新的理念博得了业界的一致好评。这个作品同年电视游戏机也进行了移植，更加提高了用户数量，是现代MGS系列的始祖，也是小岛秀夫才华初露的一作。引用小岛秀夫的原话："当时我不知道这款游戏能卖出去多少，甚至有没有人去买它都不敢去想。但是我清楚地记得那时是抱着怎么的想法去制作它。往大了说，你可以说这是从另一种角度去完善电子游戏的游戏层面。往小了说，只是做一个我喜欢的东西而已。"

在游戏设定的背景年代1995年，当时核裁军仅仅还是一场未能实现的梦想，对于核武器的担忧在全球蔓延。在南非一个雇佣兵团控制了一个名叫"Outer Heaven"（世外天堂）的军事据点。发明能改变军事历史的可怕战斗兵器，这个情报在其它国家之间流传开了。为了查清这个"神秘兵器"的实际状态，高新技术特种部队"Foxhound"受请求出动了。总司令Big Boss对这个情况非常重视，派遣了部队中最优秀的士兵，Gray Fox。（Gray Fox——本名Frank Jaeger）：被誉为"Foxhound"队员里面最优秀的人，代号被称为灰狐的男人。比Solid Snake率先潜入Outer Heaven内部进行搜索，在获得"Metal Gear"的具体情报后不幸被捕获成为俘虏。在Solid Snake成功潜入后将其救出，并提供了"Metal Gear"情况后协助Solid Snake成功完成了破坏战术核弹头兵器"Metal Gear"的任务。）可是数日后，进行调查的Gray Fox只留下信息说传说中的"合金装备…"就神秘的消失了，失去了他的一切消息。政府只好再次请求出动"FOXHOUND"。BIG BOSS这次提名新加入的队员Solid Snake（Solid Snake：拥有出色身体能力、头脑冷静、逻辑思维清晰的Foxhound新队员。以寻找失踪的Gray Fox，和探索合金装备的原形为目的，只身潜入Outer Heaven内部。最后得知他其实是使用了Big Boss的遗传基因的克隆人。），并将所有希望都托付给了他。给予他的任务是秘密潜入Outer Heaven内部进行搜索，寻找失踪的Gray Fox。从他那得到相关情报，也揭开了"Metal Gear"的神秘面纱：带有原子核机能，具备行走移动装置的特殊坦克。能够从任何位置施射核弹头的"Metal Gear"，因其恐怖而有违常理的巨大能力，成为个核大国争夺的焦点兵器，不菲的价格同样是该军事集团将"Metal Gear"视为支柱的原因。在"Outer Heaven"地下一百层的秘密设施中，Snake找到了"Metal Gear"的弱点，最后成功破坏掉战术核弹头兵器"Metal Gear"。然而完成这一件不可能的任务之后，Snake惊奇地发现"Metal Gear"开发计划的真正幕后指使不是别人，竟然就是"Foxhound"的指挥官也就是"侵入N313"行动主管Big Boss。"Outer Heaven"事实上就是Big Boss以化名而暗自操控的。他过滤掉了Snake所传回来的所有信息，使得组织对于Snake的发现毫无所知。来自于顶头上司的打击几乎让Snake崩溃，然而战士坚强的意志促使他坚持在这场力量悬殊的对抗之中，取得了最后的胜利。

本作的新意就在于不再是那种传统的清版型ACT模式，而是要以秘密潜入独立行动完成为主要要素，并将此游戏概念贯穿于整个游戏的流程之中，成为游戏的主打模式。非常值得令人称道的地方是，这一革命性的制作思路，在游戏中获得了完美的贯彻，得到了广大游戏玩家的认同，赢得了非常多的支持，让这种简单而又成熟的艺术形式在游戏中得到了延伸。在游戏中Solid Snake不像其他ACT主角那样拥有诸多的战斗技能和宏大打斗场面，只有跑、翻滚、拳击、射击等少数几个作战技能。技能虽少，却足以让人品味到这款游戏的特别之处。回首此游戏中敌人的AI在现在来说，几乎不值一提。但它着实算得上是当今同类游戏的先驱，受当时条件所限，还没有视线扫视的功能。因此敌人的视线范围很狭窄更没有警报模式，玩家只要到达某些固定的安全屏幕位置，就能够成功躲避敌人的追踪。《METAL GEAR》

一心实现自己伟大游戏理想的开发者，全力以赴将游戏推向全新的表现方向。

的情节相当出色，谜题设计也很有挑战性。给玩家带去了即深奥又微妙的游戏体验，绝对堪称当时的一作经典游戏。

03「掠夺者」

小岛担当：策划、剧本、监督



1988年由KONAMI发售一款实验性作品的冒险类游戏《掠夺者》。当时以《合金装备》成名后的小岛秀夫的早期游戏作品。是把电影"Blade Runner"作为创作动机，Cyberpunk的世界作为舞台，是一作很有创意的解谜游戏，被认为是冒险游戏历史上闪光的金字塔，在玩家之间至今还有着很高的评价，被称为传说的游戏之一。

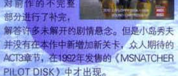
故事把2042年的日本神户作为游戏舞台，我们居住的星球，遭到了来自外星的机械魔物种族SNATCHER的侵略，面临前所未有大灾难，检察官Gillian・Seed，和同伴们一起并肩作战最终消灭SNATCHER、破解了层层迷雾。本作是当时新形式AVG游戏类型的始祖，采用了前所未有的探索模式，隐藏要素丰富，大大提高了游戏的耐玩性。整个游戏中气势相当恢弘，画面鲜艳漂亮，剧情扣人心弦，对话轻松幽默。游戏的动画图片拥有极高的清晰度，根据画面右方的菜单选择指令来推进游戏剧情并随机插入大量事件，不同的选择可以使剧情发展方向产生多种选择，在当时是很大的创意。小岛秀夫在游戏制作中，在静态画面中大胆融入了电影化的场景设定和情景对话，让玩家深刻体验到灾难大片的冲击感受。本作由于从开发周期和供给媒体容量的问题，是大幅度被剪切后的余留部分，只有ACT.1和ACT.2两部分，是一个未完的作品。

04「SD掠夺者」

小岛担当：策划、剧本、监督

1989年KONAMI推出的知名游戏《SNATCHER》的重制版，全称Super Deform Snatcher。意为人物形象超级变形后的游戏。小岛秀夫认为将游戏人物形象全部SD化，可以节省开发时间和降低游戏容量，出于各方面的考虑，和自身对于《SNATCHER》的喜爱，他决定将其SD化后重制发售。事实证明本作制作精良、诚意十足，绝非冷饭作品。新采用的SCC音源，为游戏创造了多层次、多感观的听觉氛围。系统的设定也更为人性化，合理性更强。而在剧情方面《SD SNATCHER》则对前作的不完整部分进行了补完，解答许多未解开的剧情悬念。但是小岛秀夫并没有在本作中新增加新关卡，众人期待的ACT3章节，在1992年发售的《MSNATCHER PILOT DISK》中才出现。





05「合金装备2 SolidSnake」

小岛担当：策划、剧本、角色、监督

1990年KONAMI推出了备受好评的《合金装备》的续作，《合金装备2・Solid Snake》。本作是一款由小岛亲自全程监督制作的游戏，体现出了和前作一样原汁原味的潜入式要素。依然采用了前作中的主角Solid Snake。仍然是2D的画面，当然从现在的眼光来看，2D的画面确实很简陋，但这款游戏中还是体现出来了丰富的游戏意念。游戏设定的背景年代1999年，随着美苏、美中关系降温，加上苏联解体，国际局势区域冷却，世界军事力量进入了互相压制的时代。有一个疯狂的军事政府占领了Zanzibar岛，并在那里建立了一个军事要塞。Zanzibar军事政府通过各种手段获得了不少核武器，以此威胁世界和平。同时绑架了发现OILIX微生物的科学家Kio Marv，OILIX微生物可以产生日趋紧张的石油资源。Zanzibar军事政府通过拥有大量核武器和绑架了科学家Kio Marv，并夺取OILIX微生物，以此在石油资源日趋紧张的世界中得到霸权，来达到控制全世界的目的。Roy Campbell是Foxhound的新指挥官。召来了已经退役的Solid Snake，下达了秘密潜入Zanzibar岛并救出Kio Marv教授，并且要销毁新型合金装备的任务。



・Solid Snake成功潜入了Zanzibar内部，在这里需要再次摧毁战术核弹头兵器"Metal Gear"。合金装备从"OUTER HEAVEN"运送出来后，这个战术核弹头兵器就已经制作完成了。但是Snake发现了一个令人震惊的情况。他发现了4年前被派遣到OUTER HEAVEN执行任务的Gray Fox原来就是Zanzibar军事政府的首领。经过一番苦战，Snake和Gray Fox进行了一场男人之间的对决，战斗在一片雷区里展开，Gray Fox被打到一颗地雷上。在他们做了最后一番交谈后，Gray Fox死去了。打败了这位昔日的战友。并夺回了OILIX微生物，缓解了世界的石油能源危机。最后，他面对Zanzibar的建立者，那个人正是BIG BOSS，他经历OUTER HEAVEN危机之后，幸存下来并且建立了Zanzibar继续他控制全世界的野心。在最后时刻Snake再一次击败了BIG BOSS，成功的摧毁了新型的战术核弹头兵器"Metal Gear"完成任务。Snake再度退役，回到宁静的阿拉斯加，隐居在偏远地区。

可以说《合金装备》系列是一个传承式的作品，它包含了许多今后被系列作品固定采用的基本要素。相对前作，本作在画面表现上更为出色，并且首度采用了雷达系统，这也是小岛第二次将"光孤子雷达系统"引入到该系列中。由于增加了雷达系统，大幅度的提升了敌兵的AI，他们被迫利用雷达来预先制定好自己的行动方案。他们会不停地从一个屏幕移动到另一个屏幕，因此本作的难度也比前作有了质的飞跃。此外，本作也为玩家提供了更多有用的道具，使得玩家能创造出更多的战术。Snake还增加了新的战斗技能，比如蹲伏，它对躲避敌人的追踪很有效果。还有前作中的安全屏幕系统也被新的警报系统所取代，不触发警报而巧妙地躲避是游戏顺利进行的关键之一。本作的地图也设计得非常精妙绝伦，而其丰富又严谨的剧情设定为日后系列的真正崛起，打下了坚实的基础。也许本作最显著的进步还在于作品本身的价值，通过画面的改进和情节的深刻描述，逐步显露的人物和盘根错杂的情节，小岛将自己的意识形态完全地体现在Snake这个人物身上，并且以本作为起点，真正开始塑造了一个全新的游戏理念的伟大系列，大大加强了玩家的游戏感受，为日后电子游戏剧情的成熟化做出了重要贡献。

06「掠夺者・领航员」

小岛担当：策划、剧本、监督



1992年KONAMI制作的《SNATCHER》复刻版，将媒体改为了CD-ROM，为PC-E版软件，后此作又移植到PlayStation和Sega Saturn上。前文已经介绍过前作《SNATCHER》的未完成部分在本作中进行了补完。新增了众人期待的ACT3章节，终于让本系列FANS们得偿所愿。本作凭借CD载体的大容量和PC优秀的机能，很好地运用了CD-ROM的特性。由于广播剧演员的语音被追加，更使电影性的演出变成了可能。对话显示出配音者高度的投入感和强劲的功力，值得所有游戏制作者学习。评价与以后PS和SS的移植作品比较，PC版的CD-ROM的单价便宜，在销售战略上也获得了很大的成功。

07「宇宙骑警」

小岛担当：策划、剧本、监督

本作分别在1994年、1995年、1996年推出过PC9821版、3DO&PS版和SS版，《POLICE NAUTS》译名为"宇宙骑警"。94年对于整个游戏业都是极不平凡的一年，雅达利与3DO最先发布了32位次世代主机。KONAMI在该平台上的游戏就是小岛秀夫名作《SNATCHER》的续作《POLICE NAUTS》，游戏名称为Police（警察）与astronauts（宇航员）的合成词，该作的特点就是更加的动作化。CD-ROM格式媒体渐渐成为了业界的新标准。



2010年，人类开始了向宇宙卫星"BEYOND COAST"的移民，为了保护好大量移住宇宙的普通市民，从全世界选拔了5名警官将他们作为宇航员进行训练，成为守护BEYOND治安的人员。于是人们称呼作为宇航员的警察的他们为宇宙骑警。2013年，作为最初的POLICE NAUTS之一，**ジョナサン・イングラム**在一次试验"宇宙卫星外活动用警察套装"的任务中发生了事故，漂流到宇宙空间中而失踪了。处于人工冬眠状态中的他，奇迹般地回到了地球，被救助了醒来的时候，已经和外界相隔了25年的岁月。患上了宇宙恐怖症的**ジョナサン・イングラム**，洛杉矶的贫民街做私立侦探，每天为生活而忙碌着。某天他的前妻从BEYOND独自来拜访他。由于自己的再婚夫北条神秘失踪，所以她请求**ジョナサン・イングラム**帮忙寻找，北条是BEYOND的科学家，正在从事一种秘密的科学研究工作，唯一留下的线索是一支"密封舱剂"。为了查清事件真相，**ジョナサン・イングラム**再次踏上回BEYOND的旅途，并逐渐揭开了一个巨大的阴谋……

作为一部继承了《SNATCHER》神髓的作品，《POLICE NAUTS》含有非常经典的冒险游戏要素，制作风格诡异，涉及内容复杂，故事情节很微妙。采用了点击式的操纵方式，除了偶尔的动作场景外，游戏情节的推动主要依靠大量的对话与调查，是现代典型的AVG游戏模式。《POLICE NAUTS》里含有大量的语音，这在早期游戏中算是一个很典范的人性化设计。朴素的角色对白与开场陈述，促成了这款以未来太空殖民地为背景的侦探游戏。从《POLICE NAUTS》那独特的方式与意境中，投射出小岛秀夫浓厚的电影情节。角色间的简朴对话，和动画短片介绍里的那些悲惨凄凉的画面和极具穿透力的语音，更进一步加深了游戏的电影效果。可以说，《POLICE NAUTS》成了小岛开创他那标志性游戏理念的起点。

08「心跳回忆话剧集VOL.1 虹色之青春」

小岛担当：导演、策划、监督、剪辑



《心跳回忆话剧集》系列是KONAMI发售的恋爱类AVG游戏，一共3部分，是作品的总称。此游戏可以说是日本"恋爱养成游戏"的始祖之一，一上市就造成抢购热潮，以漂亮的画面、动听的主题曲和背景音乐及众多女主角的独特个性吸引了玩家们的注意。

第1部分——虹色之青春，于1997年7月10日同时发行了PS版和SS版，其玩法与风格和原来的《心跳回忆》完全不同的AVG游戏。作品以《心跳回忆》中最受欢迎的女孩为主角，用更细腻、更生活化的角度，来重新诠释每个角色，着重演绎剧情。《心跳回忆话剧集——虹色之青春》的舞台是高中2年的春天，女主角是受欢迎程度仅次于藤崎诗织的虹野沙希，而且还增加了秋穗实和栗林三枝两个新人物，不过藤崎诗织、如月未绪、镜魅罗、早乙女优美和早乙女好雄等其他人物都会以配角身份出场。游戏从主角进入光辉高校的第二年春天开始，男主角是足球社的16号前锋队员，当初进入足球社也是因为暗恋虹野沙希的关系。男主角虽然是二年级的队员，但由于被一年级的泽渡代替而没有当上正式队员。为争取成为校级足球赛正选成员和追求足球社经理虹野沙希，主角要不断苦练自己的球技。白天玩者主要是控制主角在高校中活动，依时前往足球社做练习。如果对日间练习结果不满的话，玩者可以选择夜间到神社练习。在不用上课的日子，玩家还可以找虹野沙希进行约会，在游戏进行中还有许多特殊的事件。

09「心跳回忆话剧集VOL.2 彩色的情歌」

小岛担当：导演、监督

《心跳回忆话剧集》的第2部分——彩色的情歌，本作于1998年3月26日同时发售了PS版和SS版，是玩法与风格和《心跳回忆》完全不同的冒险游戏。女主角是喜爱音乐与绘画的片桐彩子，游戏又增加了乐队队员美盛铃音（键盘手）、大泽巧实（低音吉他手）、田村康司（鼓手）等新人物，和

无论是哪一平台都要超越自己的过去



前作一样藤崎诗织、朝日奈夕子、如月未绪、古式由加利、纽绪结奈和秋穗实等人会以配角身份出场。这次的主角从小喜欢音乐，在光辉高校加入了乐队“彩”，成为吉他手。“彩”很受欢迎，其成员大泽巧实更受女生欢迎，不过他喜欢的却是队员美盛铃音。1997年秋季的文化祭将近时，全体学生都忙于准备，“彩”亦准备参加乐队比赛，主角负责作曲的部分。主角在这段时间认识了对“彩”没有兴趣的巧实的同班同学——美术部的片桐彩子，但他完全不知道铃音原来是暗恋着自己的。故事的高潮是主角从好雄处得知片桐要到巴黎读书，但如果赶往机场便要放弃文化祭的演出，幸好在巧实及各人的帮助下，终于亦能前往送机。在乘的士往机场的途中，主角从吉他套内找到一封片桐的告别信，内容是说她其实是经过多番考虑才决定往巴黎留学的，因为她画主角作曲时的肖像画得了奖，令巴黎的叔母鼓励她去巴黎读书，以便更能发挥她的才能，至于不辞而别主要是因为怕自己会哭，她最后在信中向主角说了声对不起，同时表明自己喜欢了主角。

10「合金装备·索利德」

小岛担当：策划、剧本、监督、导演、剪辑、出品

《合金装备》系列正式成为KONAMI王牌软件的标志性作品，98年发售KONAMI最重要的一款游戏就是PS版的《合金装备 索利德》。本作成为当年游戏业界最耀眼的明星。自从在97年E3展上震撼性的展出后，《合金装备 索利德》便成为当年业界最大的话题大作之一。自小喜爱电影的小岛秀夫在该作中实现了梦想，《合金装备 索利德》真正诠释了“互动电影”的含义。本作中没有加入流行的CG动画，然而完全以即时演算表现的过场动画与游戏的氛围更好的融合。该作与同年CAPCOM的《生化危机2》一起将“游戏电影”发扬光大，并成为98年全球最热卖的巨作之一。距离上一款《合金装备》系列作品《METAL GEAR2 SOLID SNAKE》发售8年之后，小岛秀夫和KONAMI推出了该系列首次步入3D时代的作品。和系列前作不同的是，《合金装备 索利德》针对的是全球市场，不论是在日本还是在北美，它都获得了评论与销量的双丰收，成为有口皆碑的传世经典名作。和前几部推出时不声不响形成鲜明对比的是，本作在推出前可是在各个媒体上做足了宣传，承诺将为玩家奉献出众的画面和杰出的品质。最终，《合金装备 索利德》获得了惊人的成功，为PlayStation本就强盛的软件阵容中，从此又多了一部重量级的王牌标志性作品，全力为PlayStation的成功，在业界保驾护航。其实《合金装备 索利德》所造成的影响远不止于它对PlayStation的贡献。《合金装备 索利德》兑现了它先前的承诺，不仅有着优秀的品质，甚至超越了当时游戏业的整体现状。《合金装备 索利德》中那纯熟的电影技巧运用将其它那些拙劣的游戏过场动画远远地抛在了身后。加上华丽的语音效果，虽然在当时谈不上空前绝后，却证明了电子游戏中的对话绝不仅仅限于滚动的文字字幕。当然，本作仍一如既往地将游戏故事剧情的陈述方式作了进一步的革新。如果说最初版的《合金装备》设计还没有引起主流游戏开发者的注意，那么《合金装备 索利德》算是真正为秘密潜入行动类游戏正名了。因为就在《合金装备 索利德》流行之后，其它开发商也制作起了同类游戏，竞相效仿者有PS上的《天诛》系列和《虹吸战士》等等，它们也是重点强调了秘密行动要素，之后还有很多游戏也都受了此类游戏的影响，都用的相同的战斗主旨——暗杀。

本作的故事发生在游戏设定的背景年代2010年。短暂的和平并没有持续多久，核武器威胁再度动荡着人类的世界。这时的“Foxhound”已经升格成为了一支反恐部队。其队员都经过严格检测筛选，具有优秀战士DNA的最精锐部队，这支强悍的作战部队队员，甚至世人被灌以超人称号。而原先的队员都已经被这批所谓的超人所取代。一个驻扎在**アラスカ“シャドーモセス”**岛的美国军事机构，军方正在对一些形式秘密武器进行系列测试，然而却被一群恐怖分子所劫持。讽刺的是，这些恐怖分子的领导者，竟是些叛逃的原先“Foxhound”部队的成员。这次的秘密武器演习中有大量的政府高层参观，另外还有一些公司的高级主管在场，现在他们都成了恐怖分子的人质。他们勒令联合国顺在24小时内答应他们的要求，否则就将发射一颗核弹头。这群恐怖分子的要求就是：24小时之内得到已故BIG BOSS的遗体和十亿美圆。现任“Foxhound”指挥官**ロイ・キャンベル**只有再次招出消失十年的传奇战士Solid Snake三度出山，独自潜入**“シャドーモセス”**岛的Snake，这次他将面对的将是最危险艰巨的一次任务，他这次需面对的正是那些同样受过魔鬼训练的精英战士——夕日的战友。而且这次的任务除了摧毁恐怖分子核武器外，还得营救众多的人质。当Solid Snake发现叛变武装的首领是Liquid・Snake的时候被深深震惊了，这位与自己拥有类似代号而且几乎完全相同外貌体格的前“FOXHOUND”探员居然就是幕后黑手。站在Liquid那边的都是一些前"Foxhound"部队里最顶尖的成员，左轮山猫Revolver Ocelot、精神力螳螂**サイコ・マンティス**、火神乌鸦**バルカン・レイブン**、狙击雪狼**スナイパー・ウルフ**、伪装大师章鱼**デコイ・オクトパス**，另外Liquid还控制了一大批基因改造战士。原来这群恐怖分子已经掌握了基因改造技术，之所以要得到BIG BOSS的遗体，就是希望借助这位“传说之最强战士”的优秀基因，进行基因技术改造，实现优化DNA精锐战士部队的量产化，培育出战无不胜的基因部队。Snake成功的突破了基地内的防护设备，成功地进入了基地，并找到了人质们，从他们口中得知本次军事演习就是要测试开发中的新武器，正是代号为REX的新型号”Metal Gear”。任务转变为阻止恐怖份子启动核搭载步行坦克——”Metal Gear”。途中Snake邂逅了女战士**メイ・リン**，得到了一个得力的帮手。在前往REX藏匿处的途中，Snake遇上了超强的机械忍者，令人惊讶的是他居然就是前作中已经死去的灰狐。历经千辛万苦，终于打败了全部的叛变前“Foxhound”队员，Snake摧毁了REX”Metal Gear”。最终战斗，**ソリッド**面对着Liquid，两个Snake赤手空拳，以战士最本能的武器和最直接的方式，在”Metal Gear”残骸上进行了一场男人与男人之间，近乎原始的较量，这一战，似乎让我们的心灵产生了这样一种震撼。击败Liquid后，他却向Snake透露了一个惊天大秘密：他们两人全都是基因试验的产物，这是由BIG BOSS组织的一项代号为“恐怖之子”的试验计划，试图以BIG BOSS的优秀基因制造出完美战士以实现BIG BOSS的野心。换句话说，前两作中所有事件的策划者竟然就是Solid Snake的"生父"，而“Snake”存在的意义就是无休止的战斗。充满了困惑和憔悴疲惫的Snake，与**メイ・リン**一起，消失在了雪原的夕阳下，开始了短暂的而平静的隐居生活。在一切似乎都已经过去之时，游戏留给人们最大的震撼才刚刚开始。在游戏最后的对话中，侥幸逃脱的左轮Revolver Ocelot透露了系列的最大秘密：美国总统竟然就是“恐怖之子”试验的第三个产物，而左轮Revolver Ocelot一直都是这位代号为“Solidus・Snake”安插在两方阵营中的双重间谍。“Solidus”意指固体和液体的临界点，也就是游戏中所述的最完美试验产物。根据美国政府的报告称，Snake和**メイ・リン**已经在此次事件中身亡，Solidus为什么要这样做，看来Snake的最大危险现在才刚刚开始。

本作的策划工作其实早在1994年PS发售之时就已经开始了。《合金装备》的御用画师新川洋司就是在这一年加入KONAMI，当时小岛秀夫正在为其策划的《合金装备》新作招募人物及机体创作，他在看到新川的设计后第一反反应就决定用他了，并即刻给予其所带的立体模型很高的评价。新川洋司风格独特的设计也使游戏给人留下了极为深刻的印象，Snake飘逸而沧桑的人物设计就令人过目不忘。新川洋司加入KONAMI后便着手创作《合金装备》中核搭载步行坦克——“REX合金装备”的造型，而游戏的实质性制作亦于1996年5月正式开始，开发队伍由30人组成。由于游戏采用了全立体俯瞰视点，开发时使用了大量工具软件，整个开发过程历时2年，于1998年年中才最终完成。小岛秀夫显然在制作第一作《合金装备》时就已经定下了游戏的整体框架，因而在全面进化的《合金装备 索利德》之中游戏系统方面也并没有太多的新要素。由于将出色的表现手法和独特的游戏特性结合在一起，本作给玩家公众留下了深刻的印记。然而以3D建模表示的这种玩法却与以往的感觉完全不同，玩家们会发现自己很容易就融入了这个由多边形搭建的世界中，自己扮演起了这位传奇战士Snake。时而以第三人称视点表示，时而转为第一人称视点让人既有观看电影的感觉，又有强烈的代入感，间谍行动那种紧张刺激的感觉被烘托得淋漓尽致。正是凭借其开创性的游戏设计，尤其是杰出的敌兵AI，使MGS系列从此受到了人们的高度期待本作并没有在游戏理念和进行方式上作大刀阔斧的改变，而是自始至终依然沿袭着小岛独有的“潜入作战”作为贯穿游戏始终的精髓。Snake几乎全程都需要在潜行和回避中度过，避免与敌人发生任何冲突，利用多变的地形躲避和潜入，在无声无息中完成任务。但在PS的强大3D运算能力下，“潜行的艺术”被提到了一个新的高度。当Snake紧靠墙壁的时候，游戏视角会下拉到Snake的正面，窥探身后墙壁外的情况。同样，游戏还具有第一人称视角，可以对距离和周围情况作出客观的判断。然而最令人惊叹赞赏的恐怕是当Snake悄悄接近敌人，在不被发现的情况下，从背后勒住敌人的脖子。虽然游戏宣扬的理念并不是暗杀而是不被发现的潜行，但这一招在许多情况下都十分实用。《合金装备 索利德》中还提供了大量不同的武器可选择使用。在不同的情况下选用最适合的武器，这是作为优秀战士最基本的能力。而《合金装备 索利德》中许多场景，也必须是用特定武器才能通过的。这样一款游戏让人实在想不到失败的理由，小岛秀夫对这款真正实现电影化梦想的游戏也抱有很高期望，他说：“我希望《合金装备 索利德》能够得到全世界游戏玩家的接受，我的目标是有100万套的销售数字。”销量突破一百万套就是业内衡量一款游戏是否真正大作的基准之一，对于一个并未有多大名气作品的续篇而言，这无疑具有相当的难度。结果游戏在发售之后销售形势势如破竹，全球范围内最终销量达700多万套，纵观业界数十年历史，除了《最终幻想》系列等少数几个超级名作外，能达到此等销量的游戏也是屈指可数的。在2001年美国权威游戏杂志PSM评比的"PS史上50款最佳游戏"中，《合金装备 索利德》名列第一，成为美国玩家心目中最棒的PS游戏。

11「心跳回忆话剧集VOL.3 旅行之诗」

小岛担当：导演、制作总指挥

《心跳回忆话剧集》的第3部分——旅行之诗，于1999年春季发售PS和SS版，是玩法与风格和《心跳回忆》完全不同的冒险游戏。这个作品是《心跳回忆话剧集》系列的最终章，第一女主角是藤崎诗织，不过还暗藏第二女主角“谜之女”馆林见晴，美树原爱、清川望、秋穗实和美盛铃音等所有配角也会出场。在本作中终于可与馆林见晴约会，而且也会有她的故事。故事说过了高校生活的第三年二月毕业试后，主角决心要在毕业典礼前向藤崎诗织告白，可是一直不能实行。一天，主角趁着与诗织一起去买情人节巧克力时想向她告白。可是，就在主角想告白之前，藤崎诗织竟说了一句：“如果永远是青梅竹马的关系就好了”主角受了很大的冲击，并且回顾他这三年究竟在什么地方做错，是否就这样白白地浪费了三年，结果他得到一个结论——是魅力不足，于是便利用马拉松来

锻炼，故事也由此开始。在以往游戏中曾经提到藤崎诗织和主角是青梅竹马的朋友，在这个作品中将会出现两人幼年时的故事，可以见到小时候的藤崎诗织。

12「合金装备·幽灵通天塔」

小岛担当：策划、剧本、监督、导演

《合金装备》系列唯一在GBC上推出的作品，中文译名《合金装备 幽灵通天塔》。由于《合金装备 幽灵通天塔》整体上只能算一个外传，为了将其与《合金装备》系列其它作品划清关系，游戏在日本发售时就定名为《METAL GEAR GHOST BABEL》。而在美国发售时，却改成了《METAL GEAR SOLID GHOST BABEL》，主要原因当然就是想利用《合金装备 索利德》的名气出于营销目的了。因为PS上发售的《合金装备 索利德》的轰动性效应，人们已经牢牢记住了《合金装备》这个金字招牌，而如果以《合金装备 索利德》定名则容易使一些不大清楚系列历史的玩家们产生误解。这款在GBC上发行的游戏在情节方面甚至可以媲美PS版，小小的卡带里装下了波澜起伏的复杂故事，玩家在获知其中一些惊人的秘密之后震撼的感觉不次于PS版中结局时的最后一幕，情节发展方式的安排也十分合理。游戏性方面也相当优秀，前作中大受好评的"VR训练模式"依然健在，比起PS版上的《合金装备 索利德》在可玩性方面毫不逊色，以敲墙声吸引敌兵等颇具战略性的设定也在该作中有着重要地位。游戏中敌兵的AI甚至可以比拟PS版，例如在PS版中，一旦Snake 被敌兵发现只要跑到另外一个房间就没事了，然而在本作中敌兵则会一直跟随着你，因此"秘密潜入"的特点在该作中更加重要。除了PS中需要切换成主视点使用的导弹发射器在GBC上实在无法表现外，其它武器全部收录，大大体现出制作厂商的诚意和良苦用心，总体而言该作可说是GBC上非常值得尝试的游戏之一。

本作的故事发生在游戏设定的背景年代2002年。距离"OUTER HEAVEN"（远离天堂）事件发生之后七年。（游戏中虽然没有正面提及，不过在这游戏的说明书上我们从而得知）这此敌人的"Metal Gear"机体是根据"OUTER HEAVEN"（远离天堂）事件中摧毁的原型机体所开发的。Solid Snake受命夺回被中非国家Gindra劫持的美



军大型军用运输机，在这架飞机上载有核武器以及一部最新的"Metal Gear"。Gindra解放组织的领袖Augustine Eguabon将军希望能够通过取"Metal Gear"而排除联合国维和部队对自己政权独立的干扰。美国最著名的特种部队之一——空军三角洲部队被派往摧毁该组织，但结果却全体失踪。已经在**アラスカ**休养多时的Snake 本来不想再接受此任务，然而当**ロイ・キャンベル**透露说Gindra事实上就是七年前"OUTER HEAVEN"（远离天堂）所在地时，他决定前往一探究竟。Snake再次潜入到敌据点内部，发现这次事件居然又有"Foxhound"的前成员参与，这次是由一些特别探员组成的叫做"黑色密室"（Black Chamber）的团体。Snake 潜入到秘密基地深处，在这里他发现了空军三角洲部队的幸存者Chris Jenner，并在她的帮助下找到了再次隐藏在地下一百层的战术核弹头的步行坦克"Metal Gear"，将其摧毁。

13「合金装备·索利德 完整版」

小岛担当：策划、剧本、监督、导演、剪辑、出品

KONAMI王牌软件的标志性作品《合金装备 索利德》于2000年发售的国际版。根据KONAMI官方的解释，INTEGRAL的意思是："完全的，将所有部分融合到整体中去，没有欠缺的部分，全体，完全体，总体。"就是这样作为《合金装备 索利德》的加强版，《METAL GEAR SOLID INTEGRAL》诞生了。98年销量总数350万的优秀作品《合金装备 索利德》再次回归，其实国际版就是美版的加强版，但新要素的增加也自然不可缺少的。如果已经玩过了《合金装备 索利德》，这个版本从故事情节的本身上而言没有什么新的东西了，因为《合金装备 索利德》本身的故事设置已经相当完整了。然而对于熟悉《合金装备》系列的玩家来说，这同样是一款不允许错过的游戏，对于近乎完美的游戏性表现而言，《合金装备 索利德》的缺点是长度不够，即便是穿插了大量的迂回和解谜，游戏整体长度也不会超过12个小时，而且流程中对话和事件回放也占据了大量的时间，因此很多老玩家会感到不满足。这一个版本就可以成为比较完整的版本了，虽然在故事方面没有太多的增加，但为了满足FANS，在基本流程上稍微添加了一点内容。日版的《合金装备 索利德》由两枚CD—ROM的容量构成，国际版在原有的容量上添加了一张CD—ROM，一共是3张。并且包括了主题游戏，这个版本所附加的那枚CD—rom是决定性的，可以说是国际版真正的灵魂VR训练模式带来的乐趣，对于熟悉《合金装备 索利德》的玩家来说，甚至超过了游戏本身。这个游戏模式的加入更能体现出合金装备世界性大作的风范，在以美语声音作为主题的标题下，可以调整为日语或英语的subtitel，而增添了弹药无限的更能适合更多的玩家。完成一次游戏后会开启主视观点模式，在此模式下完全以第一人称视点来进行游戏，比起普通模式来更具有挑战性。VR训练模式里几百个难度渐进的虚拟训练任务极度考验玩家对此类游戏的操作水平，而在这种模式下得到的经验和武器都能够运用到《合金装备 索利德》主体游戏中，任务条件的设置有许多匠心独运之处比如活用纸箱和烟草的主题教你学会用特殊的角度来考虑事情。较晚的一些任务更是具备着相当的难度，在训练模式中可以得到几项特殊的奖励，但要想得到他们必须接受极其困难的考验，比如得到照相机道具之后，Snake就能给多边形的Kio Marv博士和**メイ・リン**拍照，捕捉他们瞬间的表情。随着更多的VR训练任务的完成，Snake 和**メイ・リン**的距离也一再缩短。最为人称道的是此版本增加的忍者模式，让你使用化身为忍者的GRay Fox进行游戏，你一定会发现所有的难题都需要考虑采用一些新的手段来破解了。总而言之，国际版是合金装备FANS专业程度的"验证用软件"。本作中还收录了该游戏日美两版中的所有隐藏要素，例如将游戏进行到第三轮，女主角可换穿金属外套，Snake 可换穿西服等等。本游戏还对应PocketStation，游戏通关后存入记录，通过玩迷你游戏还可以改变战斗称号。

14「合金装备·索利德2 自由之子」

小岛担当：策划、剧本、监督、导演

2001年KONAMI在PS2主机平台上推出的，《合金装备 索利德》系列新作，名为《合金装备 索利德2 自由之子》本作在1998年年底小岛秀夫开始构思了企划方案，1月开始创作续作雏形，这一次小岛秀夫想带给玩家们又一个惊喜，而PS的后续机种PS2则是最佳选择。除了要在画面上给人以惊喜之外，小岛秀夫还希望玩家在游戏中能够有更加真实的潜入感觉，如何让玩家身临其境的体验间谍行动是新作的创作前提。小岛秀夫希望给予玩家更多样化的隐蔽方式，希望加入的最大的游戏性改进之一就是明显增强人工智能。《合金装备 索利德2 自由之子》正式发售以后立刻获得了广泛的赞誉。本作继承了《合金装备》系列一贯的游戏性与高超的AI，《自由之子》再度点燃了玩家对潜行类游戏的热情，并重新使《合金装备 索利德》系列成为了PS系主机的标志性王牌软件之一。《自由之子》的惊人展示获得了玩家和业内专业人士的一致好评，完美展示了当时次世代游戏的真正风采。《合金装备 索利德2 自由之子》是延续着前作的一款游戏，这次从PlayStation平台上延续到了PlayStation 2上，为了满足多种不同需求的玩家，如果玩家先前有结束一代的故事，并留下PS版前作的存档，在本作中可以进行油轮篇的故事，而是第一次进行本作的游戏则是从和Plant篇开始进行的。好在这两篇并没有多大的差别，在油轮篇中，玩家可以自由自在的进行游戏；而Plant篇中则会详细交代从前作衔接到本作的故事情节，让玩家一边了解剧情，一边进行游戏。

本作的故事发生在游戏设定的背景年代2012年，分为Tanker（油轮）篇和Plant（工厂）篇两个部分，两个部分相隔两年。油轮篇故事一开始，前作中战败逃走的恐怖分子Revolver Ocelot将战术核弹头兵器"Metal Gear"的制造技术流放到了外界，于是世界出现了亚种形态的"Metal Gear"，美国为应对恐怖分子的亚种"Metal Gear"，研制了新型的"Metal Gear Ray"。传奇战士Solid Snake和Otacon潜入停泊在港口的一部运载着新型"Metal Gear"的油轮内，为了调查新型"Metal Gear"的详细资料，并向全世界发表以阻止其生产，所以来寻找所需的证据。到达油轮上以后，但发觉一队苏联军队悄悄占领了油轮，在天台上遭遇到了苏联籍的女战士Olga Gorlukovic。Solid Snake和她交手起来，经过短暂的较量之后，Snake 将她击倒在地，暂时昏迷过去。经过苦苦搜寻，Snake 终于发现了新型号的"Metal Gear Ray"的所在地。接近"Meal Gear Ray"后，便用手持数码相机拍照作为证据，并利用电脑将数码照片传送给了Otacon。另一个画面，在Scott Dolph海军总司令演讲结束的同时，Revolver Ocelot突然出现了，在前作中他失去了左臂，但现在他把Liquid Snake 的左臂移植到了自己身上，当左臂出现条形码时，一旦发作，Revolver Ocelot的思想就被Liquid Snake所控制了。他突然展开袭击，并将"Metal Gear Ray"抢走了，并击沉了油轮。而Snake 和Otacon却被认为是抢走"Metal Gear Ray"的人，被美国政府通缉。接着剧情发展到两年后的Plant篇，本作中真正的主角雷电登场了。"Metal Gear Ray"被Otacon夺走的"油轮事件"两年后，在曼哈顿海上的名为"Big Shell"巨大除污染设施被自称"自由之子"（Sons of Liberty）的恐怖主义集团占领了。当时美国总统和一批政要正在此海上装置上访问，于是都被绑架了。这群恐怖份子要求300亿美元赎金，否则除了杀死全数人质外，还要将"Big Shell"炸毁，令该处的有毒废料严重污染海洋。为了解救人质、解除危机，政府派出新加入"Foxhound"特种部队，代号为"雷电"的特工秘密潜入"Big Shell"内部完成此次解救任务。在雷电成功地到达"Big Shell"后却得知平台上分布着威力足够毁灭平台的炸弹。雷电和Iroquis Pliskin合力完成了拆弹这个艰巨的任务。完成了



拆弹任务和打败了Vamp，雷电遇上忍者打扮，之前和雷电联络过的Cyborg忍者，他告之了藏匿总统的所在地。和总统见面后得知不少关于这次事件的真相，为了阻止新型"Metal Gear"——"Arsenal Gear"的启动，雷电从总统手上接过载有能破坏新型"Metal Gear"病毒程序的光盘，以及奉命寻找设计"Arsenal Gear"主程序员Emma之。总统就自杀了，以阻止发生核弹危机。在某仓库内，雷电找到了Otacon的妹妹，也就是"Arsenal Gear"主程序员。正当雷电带着她快要与Snake合流之时，Vamp再次出现，并捉住了他们。这时雷电用PSG1将Vamp击倒。但Otacon的妹妹Emma还是受了伤，并由Snake 带走，而雷电要尽快带着破坏新型"Metal Gear"病毒程序的光碟回电脑室和Snake 会合。雷电赶回电脑室时，主程序员Emma已经奄奄一息，幸好最后时刻启动了光盘，可惜病毒似乎没有能破坏新型"Metal Gear"的运行程序，最后还是没有阻止"Arsenal Gear"的启动。Arsenal Gear启动后，雷电也被由Olga假扮的Cyborg忍者击倒，并被带往Solidus处。但随后Olga知道事实真相以后，又帮助雷电成功逃走。终于找到了最强的武器，一定要用"Stinger火箭炮"攻击RAY才有效。摧毁了许多量产型"Metal Gear Ray"后，Olga突然再次出现协助雷电，但却被Solidus残忍的杀害。而"Metal Gear Ray"也开始受到先前上传的电脑病毒

拥有最震撼的表现方式和画面效果，是吸引到更多玩家关注的先题条件。

影响而失控，反过来攻击Solidus。之后，失控的Arsenal Gear冲上了纽约市的海岸，造成极大的混乱。最后雷电和Solidus在国会大厦楼顶进行了一场最终的决战，当然是以雷电的胜利而告终。

本作依然延续了系列一贯的高品质，并为其它游戏设立了一个更新的基准。尽管其它大部分游戏的故事陈述方式甚至还没有达到《合金装备 索利德》的水平。即使现在多年过后，回首看去《自由之子》中的敌军AI仍然是处于领先地位，AI系统的复杂规则，加上玩家的即时操纵，会导致玩家与敌人的接触情况千变万化。在丝毫不损害游戏品质的情况下，《自由之子》中的敌人能给人一种真实的存在感。《合金装备 索利德2 自由之子》不仅仅只是加强了电影效果，它或许是小岛秀夫设计的第一款后现代风格游戏。其错综复杂的情节与毫无理性的人物，给游戏注入了个人忠诚与真理的主题。

15「终极地带」

小岛担当：策划、制作指挥



2001年KONAMI推出的《终极地带》，简称《Z.O.E》这是小岛秀夫原创的新作，以"超火爆高速动作"等特性让人印象深刻。本作是一款可以自由翱翔在立体空间的3D机器人空战ACT类游戏。玩家将进入科幻的21世纪太空移民社会里，驾驶火力强悍的机器人，往返地球、火星、木星殖民地执行战斗任务。由于火星殖民地政府阴谋独立、宇宙矿产资源分配问题不断，事件纠结难理，玩家将体验一场故事庞大又无比刺激的飞行战斗经验。作为PS2的早期游戏，《Z.O.E》成功地展现了当时这台新主机的能力。也许《Z.O.E》的画面远不如以后的同类游戏，但它却充分表现出在当时制作技术上的领先能力。除了丰富的故事性，本作还有着艳丽的画面，当时3D超水准对战射击效果，加上独特的剧情结合即时战斗场景的华丽震撼，实在是令人难忘。游戏进行时，战机操作采近距离"斩击"，远距离"射击"方式搭配运用，还有投掷、防御、辅助等等战斗技能。攻击还可以连续输入段数极高的连续技，给予敌人强烈的创伤。游戏战斗画面相当炫目，用色鲜艳光华无比，玩家在激烈的战斗场面中，可以感受大炮精湛的游戏制作功底。《Z.O.E》还在一定程度上引领了新一代3D游戏浪潮，它解决了PS主机时代所遗留的诸多问题。目标锁定功能虽然不是《Z.O.E》首创，但游戏灵活的视角和全3D的操控，却足以达到当时索尼对"游戏新纪元"时代的期盼。

16「合金装备·索利德2 档案书」

小岛担当：策划、剧本、监督、剪辑、出品

2002年KONAMI推出的《合金装备 索利德2》资料特辑，这张碟里收集了《合金装备 索利德2》游戏开发过程中的大量资料，是一张满是游戏资料光盘，内容非常非常详细，许多资料都是在游戏中无法看到的，是一张名副其实的"发烧"级光盘。你可以在这里检索到《合金装备2》游戏中的所有3D模型，你还可以开关各种灯光，并自由转动摄影机，在各个角度分析这些3D模型，欣赏3D模型对应DUALSHOCK的压力动感应功能，你可以真正随心所欲地进行观看的相关操作。还可以观赏到每个人物的面部和各种表情。光盘中还包括了小岛秀夫为游戏制作的各种动画，当然，和查看3D模型一样，玩家也可以自由地移动摄影机，在各个角度观看这些动画。光盘里还有一个名为"sea of data"的部分，在这里有讨论整个游戏的制作过程和故事，对"Metal Gear"系列游戏想有更深入的了解，可以通过这些细节部分来探索发现。具体光盘内容有：50段特典影象、音乐欣赏模式、《合金装备 索利德2》3年零8个月的制作年表、约100幅机械设定图、约10种3D机械模型、约55幅场景设定图、约220幅角色设定画、约30个角色的3D模型、约130段全及时演算剧情以及300分镜等。



17「合金装备·索利德2 本质」

小岛担当：策划、剧本、监督、剪辑、出品

KONAMI于2002年推出的《合金装备 索利德2 自由之子》的完美加强版《合金装备 索利德2 本质》。为游戏起名为"本质"的灵感来自与70年代末英国乐队Joy Division的同名专辑（SUBSTANCE）。在《自由之子》成功大卖以后，KONAMI再次采用前作的做法，推出了一款加强版性质的作品，就是《合金装备 索利德2 本质》。与前作《合金装备 索利德》国际版一样，《本质》更加注重游戏的可玩性。精心设计的200多个仿真任务和100多个附加任务，以及5个备受玩家期待的"Snake传奇"使该作的游戏时间数倍提升，另外还有"滑板模式"给人以全新的感觉。在《合金装备2：自由之子》中，它有点侧重于表现剧情而强力刻画电影部分，对游戏部分有点忽略。在《自由之子》里未完成的部分也在《本质》里进行了补完。《本质》弥补这个不足，将着重点放在了游戏部分。作为《自由之子》加强版的《本质》，继承了《自由之子》里的所有任务，难怪《合金装备》系列的制作人小岛秀夫会说："你可以在《自由之子》中欣赏剧情，可以在《本质》中享受游戏。"



在仿真任务中，玩家将会处在一个特殊的空间里面进行战斗训练任务，整个任务分成四大模式，关卡总数超过200个。在每个关卡里面，都设定了不同的过关条件，只有达到了这些条件，才能继续下一关的任务。这四大模式分别是：潜入模式（Sneaking Mode），玩家必须熟练掌握各种潜入技巧，在不被敌人发现的情况下，到达关卡所要求的终点；武器练习模式（Weapon Mode），玩家必须熟练掌握各种武器的使用方法和性能，从而破坏各关卡设定的要求摧毁的目标；第一人称视角模式（First Person View Mode），玩家一直在第一人称视角中完成各种要求的任务；多样性模式（Variety Mode），完成前三种模式后的奖励模式，各种令人匪夷所思的关卡任务使玩家在前三种模式中的紧张情绪得到了缓解，比如有击剑任务，需要玩家敏捷地使用忍者刀来通过，还有滑板任务，玩家可以在管道、高台上显示自己的滑板技术，非常有创意的人性化设计。在附加任务中，整个任务也是分成四大模式，关卡总数超过150个，它们分别是：炸弹拆除模式（Bomb Disposal Moce），玩家必须把藏匿在各处的炸弹全部找出来，并且成功拆除所有炸弹，让爆炸停止；敌兵消除模式（Elimination Mode），玩家可以使用任何方式杀死全部敌人，非常考验动脑能力；敌兵俘虏模式（Hold Up Mode），跟前一个任务相反，玩家绝对不能杀任何一个敌人，只能用打晕或麻痹来俘虏他们；照片摄影模式（Photograph Mode），也是完成前三种模式后的奖励模式，玩家必须把任务所要求的目标全部拍摄下来，照错目标就算是失败。而在"Snake传说"中，将有五段以Snake为主角进行的剧情任务，完成每个任务大约需要一个小时左右。这是为了那些喜欢Snake的玩家特意设计的，它们跟《合金装备》系列的剧情没有多大关联，可以看作是小传性质，但它们也很具有挑战性，因为在这些任务中不可以使用雷达，玩家不可能知道敌人的位置，也就不能够避开敌人的监测范围。

18「阿努比斯·终极地带」

小岛担当：制作指挥



KONAMI于2002年推出的《终极地带》系列续作《终极地带2》，又名《ZONE OF THE ENDERS THE 2ND RUNNER》。本作游戏画面秉承了前作华丽的风格，以冷色调来表现出机体的华丽与炫目度，游戏开发者用心的制作，使游戏不管是在复杂的山道还是宏大的旷野，几乎都没有出现画面减质或者拖慢的现象。贴图与多边形的交际处都处理的很好，在多边形的处理方面也很好的解决了锯齿的问题，以这样的画面表现，就让当时很多玩家错觉以为刚刚成熟的PS2已达到画面极限的可能，在此游戏发售后几年的今天，《Z.O.E2》也被不少玩家认为是目前PS2上最强的游戏画面之一。本作不仅仅只是图像上的提升与设计上的扩展，小岛秀夫与他的工作组几乎对《Z.O.E》进行了彻底的改造，其多样化的关卡设计，使《Z.O.E2》呈现了比前作更多变的场景与挑战，其中包括一场令人瞠目结舌的飞艇对决战斗，以及各种独具特色的boss战。比卓越的关卡设计更令人印象深刻的是游戏新增的一种抓取技能。游戏中的一切物品，包括场景周围的损失与敌机，都可以抢夺，并能用于防护、近战、或是投掷。这种抓取技能为游戏带来了更多令人满意的新变化，它简直就是专门为初作便已定型的战斗系统量身打造的。《Z.O.E2》出众的表现也同样赢得了业界和玩家的一致好评，既表现出小岛秀夫鬼异独特的游戏制作风格，又引领了机器人战斗游戏华丽异常的风格，是同类游戏中的一面旗帜。

19「我们的太阳」

小岛担当：导演、设计

KONAMI于2003年在GAB上推出的一款"另类"ACT类游戏。作为一款在卡匣中内藏太阳光感应器的另类动作RPG，游戏中玩家将化身为一名吸血鬼猎人，并前往被吸血鬼所占据的城堡讨伐之，最终目标则是将隐藏在城堡迷宫最深处的头目给打倒。游戏中玩家可以藉由太阳光感应器收集阳光，并以此作为玩家角色所用武器太阳枪的能源来战斗。同时在游戏卡匣中也内藏一个计时功能，可实际反应出玩家游戏的现实时间，当现实时间中太阳西落之时，游戏中也一样会日落变成夜晚。另外本作还将对应GBA通信对战线，让玩家可进行最多四人的同时对战，倍增许多游戏乐趣。太阳光感应器尽管对于整个游戏进程至关重要，但也并非必不可少，比如在阳光不足的地方，游戏就主要以暗行潜入的方式进行，这就是参照的《合金装备》系列的设计了，但这也并不意味着游戏就没有其它特别之处，繁杂的敌兵种类与充满童趣的魅力，便是《太阳》的独到之处。而太阳光感应的引入则进一步加强了游戏的特性，并创造出了独一无二的原创游戏方式。



20「合金装备·索利德2 双蛇」

小岛担当：名誉导演

2004年由KONAMI将之前作品加强更新后移植到NGC上的这款《合金装备》系列新作《合金装备 双蛇》，本作以之前在游戏史上曾获得最佳故事评价的《合金装备 索利德》故事为主轴，并采用《合金装备 索利德2 自由之子》中备受好评的各种游戏系统将之重新制作，在现在NGC主机上，让玩家能同时体验享受到《Solid》的精彩故事与《自由之子》的丰富系统要素。重制版的《合金装备 双蛇》完全继承了PS平台《Solid》的剧情，玩家将扮演Solid Snake，接到上级命令前往"Shadow Moses"岛调查Metal Gear。与PS版相比并没有太大的区别。剧情虽然同前作一样，但不代表本作没有卖点。为了提高过场动画的"内涵"Silicon Knights邀请了某国际著名摄影师参与制作，强调代入感游戏电影化。在发行后在过场动画和剧情方面达到了预期的效果，充分维护《合金装备》系列一贯的金字招牌。游戏的对白、背静音乐和操作感，甚至于所有Boss战，都是移植的原汁原味，你甚至完全可以用PS版上的经验来对付NGC版的各个Boss。从画面来看，本作的确比《Solid》的画面强不少，但《双蛇》的画面相比起PS2上的《自由之子》还是明显不足的。人物3D建模棱角明显，最致命的是游戏中有明显的拖慢现象。这点和NGC的机能明显不成正比。本作除了主要采用二代的各种动作设定，如主观狙击、将敌人关起来隐藏等等以及各种敌人武器等内容要素之外，在敌人AI与动作等方

合金装备成为了人们最期待的游戏，也成为PS3未来最重要的战略产品！

面也都比之前更加提升。但加入第一人称射击，游戏的平衡性被彻底的打破，游戏的难度和紧张感大幅降低。玩家只需要在远处或高处用麻醉枪麻醉敌人，便可以轻松的躲过"警报"。所以本作不论对于新玩家还是系列的老玩家都将可以体验到之前《合金装备》系列作品中玩家所无法体验到的全新乐趣，非常值得喜欢《合金装备》系列的玩家来体验尝试看看。

21「续·我们的太阳 太阳少年加戈」

2004年夏季KONAMI发售的GBA游戏《我们的太阳》的续作——《续·我们的太阳 太阳少年加戈》。在游戏卡匣中加装太阳光感应器，利用太阳光进行游戏。承袭前作的特色，KONAMI在《续·我们的太阳》中，主角的服装与样子都焕然一新。针对吸收太阳光部分做了许多应用强化，除了前作所使用的太阳枪之外，还加入了"太阳锻冶"系统，可以使用太阳能量来锻冶出剑、矛与槌等3种类的武器，共计有超过60种各式不同的太阳武器可以使用，并使用太阳能量来进一步强化这些武器。加上动作上的改变、战略性要素增加等，让玩家从中获得更多不一样的乐趣。和前作一样，现实中的太阳光和时间的变化，将对游戏中的世界也产生影响，让玩家体验到一种全新的互动感觉。根据阳光的强弱不同，迷宫中的布局也会有所变化。如果在本作中输入前作通关后得到的密码的话，还会获得一些特殊的奖励。游戏利用在卡带中内藏的阳光感应器来收集阳光，并把它转化成游戏中使用的能量。而能量是用来打倒敌人和解开迷宫中的陷阱的重要物品。还要利用太阳光的力量，去将已经化为死之街重新恢复成光明的太阳之街。整个游戏基本沿袭前作的系统和风格，在前作基础上略有创新，属于青出于蓝的作品。

22「合金装备·索利德3 食蛇者」

小岛担当：策划、剧本、监督、剪辑、出品

2004年底，在《自由之子》发售三年之后，KONAMI推出《合金装备 索利德》系列的第三作《合金装备索利德3食蛇者》。而本作却是《合金装备》和《合金装备2 Solid Snake》剧情上完结性质的作品，采用倒述的形式讲述了那个冷战年代，波澜壮阔而又鲜为人知的故事，而并非延续着《合金装备 索利德2 自由之子》的故事，"THE BOSS——她才无愧被称为英雄，是一个真正的爱国者，全系列里最悲壮、最有魅力、刻画最为成功的人物"。

本作的故事发生在游戏设定的背景年代1964年，二战结束后世界分成了2个集团阵营，以苏联和美国为首的东方和西方的冷战开始。在苏联成功的发射了第一颗卫星后，而作为其导弹核心技术的掌管者正是一名叫尼古拉·斯切潘诺诺维奇·索科洛夫的科学家。他本人对于自己所发明的武器所给人类带来的危机而感到日渐不安，于是离开



了苏联，来到了西方想找个无人认识的地方度过余生。两年后爆发举世闻名的古巴导弹危机，苏联答应从古巴撤走核弹头，但其真正交易条件是要求西方国家归还尼古拉·斯切潘诺诺维奇·索科洛夫。索科洛夫从医院被人强行带回苏联，他暗中发出请求美国能够营救他。刚正式成立的特种部队"FOX"被给予的首次的实战任务，就是支持营救这位科学家。"FOX"里一名叫做Jack的美国士兵，被赋予单独执行这次营救行动，他的代号为Naked Snake，实行到敌区苏联历史上首次的HALO降落，空降地点是"贞节崖"，行动代号为"贞节行动"。负责指导他战斗还有他的技战术指导老师THE BOSS。穿过丛林、沼泽、终于在废基地找到了科学家索科洛夫。这时Snake联系THE BOSS时，发现对方没有应答，可能是暂时信号不好的原因。索科洛夫告诉Snake关押他的人正是目前苏联特工谍报机构KGB，直属于目前苏联最高领导人尼基塔·谢尔盖耶维奇·赫鲁晓夫。而和KGB作对的机构GRU，则是最近在苏联崛起的另一派政治力量，首领是一名可以随意操纵雷电的人叶甫盖尼·波林维奇·沃尔金。沃尔金最近正在招募力量，意图武装夺取政权，所以肯定也不会放过他，所以请求Snake赶快把他救回美国。返回途中索科洛夫告诉Snake自己正在被迫开发一种新型合金装备"Shagohod"最大优势就是搭载核发射装置，射程最远达6000多公里，可以随意攻击美国任何一个地方，而且由于其隐蔽性和机动性还不容易被雷达系统发现，一旦发明成功后果不堪设想，而目前第一阶段实验已经完成。这时，指导老师THE BOSS出现了，并告诉Snake她已经投靠了苏联，投靠了沃尔金，这样就可以和自己曾经的战友眼镜蛇部队又在一起了，而给沃尔金的见面礼就是索科洛夫和两枚小型核导弹，并将Snake打下了"贞节崖"，落到河里，顺着河流漂到了岸上，接到救生伞装置后被营救。一周后，Snake出院后接到一个新的任务，是美国军方最高方面秘密指示的，行动代号"食蛇者"，行动任务目的有三个，一是再次营救索科洛夫，二是摧毁合金装备"Shagohod"，三是消灭叛徒The Boss，Snake无奈的再次接受了任务。

当天夜晚Snake乘坐SR-17再次空降到了故地，行动刚刚开始，就再次意外地遇见了The Boss，The Boss叫Snake现在放弃任务回去还来得及，不要再有什么妄想了。Snake质问她为什么要叛变，The Boss告诉他自己并没有叛变，并且自己一直效忠于自己的最高绝密任务，或许Snake现在不能接受，将来总有一天能理解她的，接着The Boss打坏了Snake的枪，故意制造火势引来敌兵，接着迅速离开。借助夜幕的掩护，Snake摆脱了敌兵成功地到达了指定的接头地点，这时一名骑着摩托车的女性登场，看来是接头的间谍Adam了，在Snake询问暗号以后，这名女性却迟迟答不上来，突然周围出现了几名GRU的士兵，这时那名女性出手消灭了那几名士兵，并告诉Snake她叫"塔琪亚娜"，和Adam一样是派往GRU的那两名间谍之一，这次改由她来和Snake接头。次日Snake继续行动并两次打败了左轮山猫Revolver Ocelot，遇见了The Pain，他是用兵蜂作战的战士，击败他后到达了一处基地设施，终于发现了索科洛夫，但敌人戒备森严。正在这时The Boss出现并且和沃尔金一起将索科洛夫转移到了一栋研究楼内。Snake成功到达研究楼内索科洛夫的房间，但意外的是房内并不是索科洛夫，而是另外一名科学家亚历山大·雷昂诺维奇·格拉宁，格拉宁给了他一把可以打开基地设施内一扇门的钥匙，在返程途中并击败了眼镜蛇小队的成员之一The Fear。返回到基地设施，利用格拉宁给他的钥匙打开了一扇锁着的门，继续前进并在山角击败眼镜蛇小队的另一成员，狙击手The End，成功地到达了山顶和塔琪亚娜接头的小屋。在山上侦察完毕以后，塔琪亚娜给Snake的一个钥匙，打开一扇门后通往GRU的军事总基地。途中击败了眼镜蛇小队的成员之一火焰兵The Fury，现在眼镜蛇小队就剩下The Boss了。Snake顺利潜入军事总基地关押着索科洛夫的房间。从索科洛夫手中拿走了一个资料磁盘，索科洛夫说Snake来得太晚了，Shagohod第二阶段也已经彻底完成。Snake却说现在还来得及，摧毁掉这台成品，趁Shagohoc还没量产化生产之前破坏掉原形机，接着炸毁整个基地即可。这时沃尔金发现了Snake，The Boss也出现了，并将其打晕，进行拷问，这个过程中塔琪亚娜为了救Snake暴露了身份，而Snake也为了救塔琪亚娜，而被射瞎了右眼。拷问结束后The Boss将一颗装有假死药的子弹射进了Snake的腿里，并悄悄告诉他让他自己逃走。Snake成功脱狱以后和塔琪亚娜会合了，两人开始商定破坏整个沃尔金军事研究基地的计划，计划开始实施后，Snake再次潜入军事总基地，但塔琪亚娜被沃尔金抓住了，塔琪亚娜被The Boss带走，Snake和沃尔金进行了一场单挑，当然最终是Snake获胜了并炸毁了整个基地。疯狂的沃尔金驾驶着"Metal Gear Shagohod"追来，Snake和塔琪亚娜联手将其摧毁了，现在就剩下最后一个任务，杀掉The Boss……在漫山的山花中，THE BOSS静静的站立在那里，她告诉Snake她等这一天很久了，她最终的愿望就是希望这个世界能结束冷战的局面，重新成为一个整体。Snake最终打败了他的导师，并将其射杀完成了全部的任务。次日塔琪亚娜离开了，给Snake留下了一盒录音带，里面讲述到"The Boss最初叛变是美国高层的指示，因为只有她那样的重量级人物投靠对方，才能迎取对方的充分信任，那正是她开头所提到最高机密的任务。而事情变化得很快，那次核爆炸后美国为了证明自己的清白，不得不舍弃她，为了效忠自己的国家，她也只能接受自己必须得死这个事实。她什么也没有埋怨，因为这就是任务，执行任务就是军人的天职，哪怕牺牲自己的生命也在所不惜。为了不妨碍你完成任务，她是绝对不可能当面告诉这一切真相，她只是希望你能知道幕后的这一切，所以她最后救下了我，通过我来传达给了你……"由于Snake出色的完成了任务，被美国总统授予"Big Boss"的称号，便是本系列初代作品《合金装备》里的最终关底"Big Boss"。

本作延续了小岛秀夫作品一贯的高品质，《食蛇者》的故事情节回归到了整个系列的起点，游戏的进行方式也可算是对前作《自由之子》的一种自然延续。与前几作相比，各个BOSS的个性更加突出，每个BOSS的战斗方式和武器选择都比前作有相对的提高，不再是用任何一把枪就能战斗到底。本作还加入了很新要素，取消了以往敌人的雷达视线。这样适得其反游戏更加真实化，就发现性而言，迷彩又成了另一个重要扣环，不同的场合需要不同迷彩的配合才能达到最佳效果，在游戏中迷彩的收集也成为了吸引大家的一大亮点。射击系统基本上继承了《自由之子》的要素和方式。甚至连握枪时手部的抖动也做的非常细腻和真实。战斗时的贴墙射击，瞄准时的左右侧微移动，甚至有些角度要从上往下射的角度都会让玩家自己有身临其境的感觉。借助游戏的杰出品质与游戏性，小岛为玩家带来了更加感动人心的主题。那就是爱国精神、友谊与承诺。《食蛇者》中的人物发展非常具有人性化，他们总是时刻交织在爱国、友谊与承诺的旋涡之中，让人玩完游戏以后慢慢回味和沉淀，会感慨万千。

23「合金装备·迷幻剂」

小岛担当：策划

《合金装备 卡片》是KONAMI公司2004年以PSP为游戏平台推出的游戏。是以PS2上的《合金装备》系列为基础创作的全新游戏，虽然在游戏中玩家操作的主角仍然是Snake，但游戏玩法却是大异其趣。PS2版的《合金装备》是紧张刺激的谍报动作类型游戏，但PSP的《合金装备 卡片》却改为半实时制的指令式动作游戏，十分有新鲜感。何为半实时制指令式动作游戏，其实就是在动作游戏的成分中，加入了指令战斗的要素，平常玩家可以操纵主角到处移动，不过遇到战斗或是特殊状态时却又有各种指令选项让玩家选择，不同的选项会产生相对应的动作，而带有更丰富的策略要素。将系列中的角色、道具转化成200种以上的卡片，利用各种卡片的组合完成任务。融合了"潜入"、"卡片"、"战略"3大要素的全新思考型潜入游戏。KONAMI也希望透过这种方式，让玩家感受到《合金装备 卡片》更细腻的谍报紧张感受。本作诞生也意味着与传统的"秘密潜入"有了明显的区别，并不是简单的移植产品。因为严格说来，这款作品属于策略游戏，体验精彩故事情节的同时，你需要制订一个个的策略来克服面前的困难，打倒敌人完



成任务。它的回合制战略系统和系列标志性的精良制作和曲折剧情配合得很好。这个游戏并不容易上手。但当你真正掌握了这个游戏，你会发现这是一个富有深度和有趣剧情的隐秘作战策略游戏。故事是发生在近未来的2016年，美国326次航班在飞行过程中被不明恐怖分子劫持，而飞机上的乘客包括了参议员Hach。恐怖分子只提出了一个要求，就是将“毕达哥拉斯（Pythagoras）计划”交给他们，否则将屠杀人质。美国政府调查后发现，该计划是一项实施在Lobito岛的秘密计划，而一个神秘的生化实验室正是坐落在该岛上，并且该实验室有武装力量保护。美国政府的王牌特工Solid Snake再次出击，去揭开这一事件背后一个个隐藏的迷雾。该“卡片战斗系统”上手起来并不简单，有相当的深度和复杂性。初始阶段，你会拥有数张卡片，每次任务前你抽出一些来组成一套卡，每个回合你都会拿到从这套卡中随机抽出的一手卡。卡有许多种类，移动卡让你移动一定数量的方格，道具卡可以让你使用一些道具，装备卡则可以被装备到装备槽中。例如，你可以装备一张AK-47卡，然后使用一张相同弹药类型的武器卡来攻击；同时当你装备了武器的时候，你还可以在敌人攻击你时反击。大多数道具卡和装备卡都有移动的功能，所以你可以一边移动一边使用道具。本作中收集不同卡的乐趣让这个游戏有很好的耐玩性。有许多方法收集卡，可以在任务中捡到散落的卡，而击倒敌人有时候也会掉落卡。每完成一个任务你都会有一个战斗评价，根据不同的战斗评价可以得到奖励卡。还会根据战斗评价获得一些点数，你可以用这些点数在任务里的卡片店买卡。虽然你完全能用初期的卡完成游戏，但如果你喜欢收藏的话，为了得到全部的卡，这绝对是值得你一玩一再的游戏。

24「新·我们的太阳 逆袭的萨巴塔」

小岛担当：监督

KONAMI于2005年夏季在GBA上推出的利用太阳光进行游戏的A·RPG“我们的太阳”系列的第三作，《新·我们的太阳 逆袭的萨巴塔》。在本作中，前两作的武器太阳枪和太阳剑都将可以使用。而且主角自身的能力也将得到强化，通过积蓄能量槽可以变身为2种更强力的形态，去战胜强敌。本作集系列之大成，不仅在音乐、剧情等方面素质再次提升而且还增加不少新要素，使得游戏整体的耐玩度上升。增加在广大的地图上作为区域间移动工具的机车，还可以通过在迷宫中得到的部件来对它进行改装和涂装，车头、车身和轮胎等不同部件可以创造出3万种以上的不同组合，玩家还可以用创造出的原创机车来和其它玩家进行通信对战。在迷宫部分，备受好评的各种谜题、机关设计得相当巧妙，玩家经常要充分发挥想象力才能顺利通过。而新增加的“变身系统”使主角强哥能够拥有光明或黑暗两种属性，让玩家在战斗中能够按照自己的爱好选择攻击方式，相比前两作自由度更高。而且能利用通信功能与其他玩家进行对战，获得更多的乐趣。本作除了可以通信对战外，还可以联动，能和CAPCOM的NDS游戏《洛克人EX5 双生领袖》进行联动。与前作一样，只要大家在玩《洛克人EX5 双生领袖》时放入《新·我们的太阳》，那么洛克人就会获得强哥的力量，变身成为“太阳十字洛克人”。

25「合金装备·索利德3 生存」

小岛担当：策划、剧本、监督、剪辑、出品

2005年KONAMI推出的《合金装备 索利德3 食蛇者》的完美版《合金装备 索利德3 生存》。本作除了继承《食蛇者》的全部内容之外，还加入许多新的内容，包括本篇故事之外的网络连线对战模式、与BOSS角色对战的决斗模式、可欣赏各种迷彩装扮与游戏剧情演出片段的展示剧院模式，以及 MSX版《合金装备》和《合金装备2 Solid Snake》的完全移植版等全新内容。另外在本篇就有的《猴蛇大战》模式以及迷彩服与脸部伪装油彩等，也都追加了新的关卡与项目。本作共有3张DVD-ROM，第一张盘是游戏本篇，新添加了360°可旋转视角。和原来的两种固定视角相比，新视角并不是非常尽如人意，首先是在一些复杂的场景中用新视角所带来的画面拖慢现象更加明显，另外用新视角时需要进行频繁的调整，以换取一个比较令人适应的视角，使得操作过于繁琐。另外，在本篇中加入的很多新迷彩，本次在游戏一开始就可以获得，此设定还是很厚道的。第二张盘是对应的网络对战功能，其实这部分才是本作的重头戏，有多个为玩家精心设计网络对战任务模式，下文详解。另本张盘中还附带了MSX上的《合金装备》和《合金装备2 Solid Snake》，对于系列FANS们来说颇具收藏价值。第三张盘中收录游戏中的所有过场GC动画，和《合金装备 索利德4 爱国者之枪》的预告片，发音和字幕都只有日语版属于收藏品。



《生存》中，玩家将可通过国际网络连线进行最多8人的对战游戏，连线将采免费模式，可使用的角色除了主角Snake之外，还包括敌对的眼镜蛇部队、GRU、KGB等特种部队的角色，所提供的游玩方式有：潜入任务，玩家扮演主角Snake，以潜入方式夺取由其他敌军玩家所联合保护的目标物，如成功夺取则算是扮演Snake的玩家获胜，如击败Snake则算是所有扮演敌军的玩家获胜。捕捉任务，将参加的玩家分为两队，任务是抢夺目标物，并运送回己方阵地，只要能成功让目标物在己方阵地停留一定时间就算获胜。在这个模式中被打倒的话，可以在起点复活继续参战。救援任务，类似前项的捕捉任务，但分为防守方与攻击方，防守方的任务是守护阵地内的目标物，攻击方则是要抢夺目标物。在此模式中被打倒的玩家将不会复活，而是会变成可以四处游荡但无法影响战局的鬼魂，因此如何确实减少敌方的士兵数将会是致胜关键。殊死战，以打倒自己以外的其他玩家为目的的生死对决，由打倒最多敌人的玩家获胜。团队殊死战，以分队方式来进行的生死对决，每队都有一定数量的生命券（Live Ticket），当被打倒时即可使用生命券来复活，最终则是以剩余生命券较多的队伍获胜，本模式需注重团队联合作战。

26「合金装备·迷幻剂2」

小岛担当：策划

KONAMI于2005年在PSP平台上推出的《合金装备 卡片》系列第二作，《合金装备 卡片2》。时隔一年之际，《合金装备 卡片》系列继续保留了系列传统的独特风格，把我们带入新的战斗。游戏玩法依然延续前作的卡片系统，但采用卡通宣言的画面效果，充满了漫画感，色彩极为鲜明，另有一番风味。可以收集多达500张的卡片，包括行动卡（MOVEMENT），武器卡（WEAPONS），道具卡(ITEMS),陷阱卡（TRAPS），角色卡(CHARACTERS),联结卡（LINK）等。游戏中所有卡片都可以升级，卡片可以在游戏中的卡片商店买到，也通过过关取得的点数来买卡片和升级卡片，这点和前作一样，多利用经验和实际情况来组成自己最强的牌组。优秀的人物与场景设定，加入了新女性角色维纳斯（Venus）。丰富的任务系统，还能在竞技场模式可以与其它《合金装备 索利德》系列作品中的各大BOSS战斗。并支持特殊的立体模式，配合游戏同捆的特殊立体眼镜，即可体验立体化的游戏表现。还能与PS2版的《合金装备 3 生存》联机，欣赏各种额外的附加内容。本次讲述了Snake和战友们从一场恶战中归来，但Snake似乎失忆了，他正努力试图找回他的过去。然而当Snake刚回到美国，他就立刻被自称FBI探员的人逮捕了，他们要求Snake必须完成一个秘密任务，来交换他和他战友的自由。Snake要潜入一个武器研究所，搜集证据证明一个科学狂人正在企图通过他的先进武器来征服美国的野心。游戏中控制2个角色，Snake和维纳斯，维纳斯是一个老练的女战士，也和Snake一样失忆了，两个角色可以使用相同的卡片，不过可以自己设定牌组内容，随着游戏进行，Snake和维纳斯都会升级，包括生命值上限的提升，牌组容量增加。在游戏中当男女主角其中某一人以射击攻击一个敌人时，如攻击后敌人没死而又同时处于另一人装备武器的射程范围内时，另一人就会用装备武器进行援护攻击。己方两人一前一后夹击或两人全在敌人背面时杀伤效果极好。本作一周目中通过后会出现《Solid》、《自由之子》、《食蛇者》的关卡，在二周目再次通过后，将会分别更新为《Solid》国际版、《本质》、《生存》的关卡，其中可以买到的卡片将有所增加。



27「合金装备·索利德 数码小说」

小岛担当：策划

KONAMI于2006年在PSP平台上推出的《合金装备 索利德》和《合金装备 双蛇》的辅助资料类产品，《合金装备 数码图像小说》。本作主要是作为资料来补全《合金装备 索利德》，凡是基本上玩过NGC上的《合金装备 双蛇》应该知道在里面已经把之前在PS版本上没有说明的隐藏故事情节都交代了。此次的PSP版本上面的《合金装备 数码图像小说》则是通过完全的剧本模式以及漫画的方式来表现那些不为人知的故事，画风完全欧美化，可能会使很多玩家感到不太适应，但是剧本是沿用最早的PS版本《合金装备 索利德》的，主要是补全那些对《合金装备 索利德》里面一些细节问题。游戏以极为特别的AVG冒险游戏方式进行，将合金装备的潜伏作战要素完美地与电影表现手法相结合，以从未有过的AVG形式表现出来。本作创建了一款全新的系统，就是记忆要素的搜寻和拼凑，平时在进行游戏时，一旦画面右下角出现□键的提示，此时按下□键就会进入“精神搜索”模式。在这个模式中将由玩家手动在目前的界面中寻找关键的“记忆元素 Memory Element”，通过搜集这些带有关键字的记忆元素，就可以在完全3D化的记忆重建界面中，把特定的记忆元素相链接，引发新的记忆块，从而逐渐解开事件背后的真相。本作的搜集要素相当丰富，从记忆重建的界面中可以看出，想了解全部事实真相的话必须凑集多达318个记忆元素，这不是一次两次通关就能全部达成的事情，本作正式通过收集记忆元素来提高耐玩度。

「关于《METAL GEAR SOLID4 GUNS OF THE PATRIOTS》」

小岛担当：策划、监督

KONAMI将于次世代主机PS3上推出的《合金装备》系列正统续作——《合金装备 索利德4 爱国者之铳》，依然由小岛秀夫的小岛组制作开发。本作是Snake 系列的完结篇，所有的一切将在本作中画上句号。原本帅气的主人公Snake，竟然已经成了白发苍苍的老人。而此次KONAMI的小岛组宣称要利用强大的PS3机能，来制作出一个完全真实的世界。将会有非常大幅度的进步，不但环境会随着游戏的过程而不断变化，而且不只是看得到的部分，连看不到的细微部分也会忠实的呈现出来，不再像以往那般制式固定，充分展现出“无处可藏”的生动感。这部作品将会揭开一系列前作留下来的谜题，有着集大成的侧面剧情。为此，登场人物的数量为4部作品中最多。从已经公开的CG来看，这次预想中的登场人物终于也公开了，从熟识的人物到怀念的人物都会出现，雷电、Roy Campbell、メイ·リン等等都有。让我们一起期待万众瞩目的PS3超大作《合金装备 索利德4 爱国者之铳》。



公告

首先呢，是一条郑重启事，由此到以后都一直有效，请大家一定谨记。

由于国家的相关规定，财务部门以后再发放稿费时都必须要登记收款人的身份证件号码，所以请不论以哪种形式、投来任何内容稿件的读者们，请一定在来信中注明自己的身份证号码，否则一旦稿件采用，我们的稿费无法发放。请大家从自身利益的角度出发，一定牢记这一事宜，避免造成贻误或损失。

这一要求是遵照国家规定而做，你的信息将仅作为登记，不论来稿是否采用，我们都不会以其它任何途径或手段将其透露、传播或使用，敬请放心。如果你还没有到办理身份证的年龄，可以考虑将父母的证件号码告知。

当然啦，真实姓名、稳定详细的通信地址以及邮政编码也都是一直需要的——抱歉我又说了一遍这个废话提醒，但的确总有个别可爱的读者在文章中只留网络ID或者自取的昵称，或者单写E-mail地址……你不会真的住在那个信箱里吧……

大墙画廊和Game Bar是杂志目前投稿最集中的两个栏目，所以其中的各位作者就更要注意了。已经发放的稿费不存在这一问题，不过自今年第19期以来登入画廊和bar中的诸位作者，请尽快联系编辑部，补登你的证件信息，以方便我们发放稿费。来信来电均可，届时请申明你的作品名称、刊登期数，姓名住址等相关信息以方便我们查对。

另外，此后不论新老作者，都请在你的每一次投稿作品中注明上述资料。

情感置顶

这段时间以来叶子又积累了不少歉疚，恕我只好以这种方式一并回复大家吧——不论是普通的交流信件还是投稿，很多读者都希望叶子回信，我再次道歉并请大家理解，叶子真的无力做到一一回复。我每期都要从诸多来信、回函、网站留言、论坛帖子、信箱投稿等渠道整理诸位的意见和感言，无论形式还是内容都比较繁杂，叶子不可能整天都只处理这个……现在平均每三天头疼一次，虽然我早已有少活20年的觉悟，不过那个截止日期也不应该是现在啊，我、我还要继续为人民服务呢。所以还请大家千万体谅，可别因为没收到我的回复就怨恨哦。怨恨是不好的，

怨恨会变成怨灵的，怨灵是会被照相机拍掉的……

总之叶子真心谢谢大家的抬爱。你们的心意，我一个也没错过，叶子会努力回复及回应的。

另外还请大家与编辑部交流时选择有针对性的渠道，让其各有专属。好比我的信箱其实只是用来接受投稿用的，如上所说，精力有限，叶子并不是每天都要查阅一下的。所以如果发信到那里同我聊天或是问问题，可能一时得不到反馈，要是因此影响了你的心情，实在是罪过罪过。那么与其这样，大家就不如有问题集中发给龙哥热线；若真的很想找到叶子，就直接上我们的论坛好了（www.magiczone.com），我的习性是经常出没于杂志意见综合区的。

传统的来信和回函现在仍是家里声音的主力，请大家继续提升你的热情；另外，也不要忘了我们在vgame上的网络留言哦。

但说来说去总是有愧于大家，我只有再努力地写些尚可以一看的文字来回报诸位了，上一期的特别策划，也算是我的一点心意。

虽然从某种角度来说叶子是在自作孽，不过我再预算少活10年好了，这样就可以更年轻地死去，耶。

灌水

从什么时候开始我在前言里多少都会提一些动漫的事情了？唔……管它呢，反正动新就在电软隔壁，动漫和游戏本来也是好邻居。

叶子动画嗅觉迟钝，所以很多时候都是被落得好远才开始起步追流行的，好比这BLOOD+，我就一直就没看过。前些日子木头下了一套完整的（早告诉你了别惊讶，他是地道的杂食动物），问叶子要不要看，我想那就来吧，毕竟名头是听过几次的。



于是趁着截稿后的空闲时间开动，观赏之下发现……果然不好看。节奏欠妥以及桥段老套是最大的弊病，尤其是后者，很多时候就是众多流行套路元素的拼合。那种拼命以很严肃的口吻说出的台词，实际上由于已经被八百部作品重复了八百次而早已变得苍白无比，听得我直想撞墙。看了半天后终于无法忍受，删之。其实叶子动念看这个动画的原因十分单纯——就是因为红眼睛……可惜，这是我个人见过的最不好看的红眼睛作品。不过既然是自己选择被一些表面元素"诱上钩"——正如现在很多游戏常用的手段一样，所以也无话可说，反正上了钩也是可以再下来的吗。

最近在看另一部红眼睛作品，知道的人自然会猜到，知不道的也无所谓啦，反正是相对小众的东西。不过对于自身来说，受众多少无所谓，自己有感觉就好。



讨论

PS3果然神奇，就在叶子写下这些话之前，其刚刚又经历了两次流言——先是说它在日本的首发量增到了15万，没过多久又有新传闻说铺货其实只有8万。其实不论哪个数字，单看上去都十分可怜。这后面到底掩藏着怎样的事实，这前面到底弥漫着几分烟幕……叶子估计等大部分人拿到这期杂志的时候，11月11号也近在眼前了，那时一切见分晓。故事就要揭开新的一页，我突然有些兴奋起来了，后面到底会如何发展，十分期待。

但无论怎样期待，始终别忘了，我们是观众。

再灌水

对于我们来说，若想首批购入PS3一般有两个途径。一是办护照，申请签证，坐飞机去日本，在东京秋叶原当街打劫——打劫入手的概率要高一点儿，因为机器肯定早被预订光了，直接去买是没戏的。而且打劫后PS3的掉落率是100%，只要你打得过，以及事后跑得掉。

要是觉得这个办法既不安全，且有失人道，而自己又十分想要的话，那么就只有接受水货商人的剥削了。总是会有一些手段高深的人搞得到机器的，不过当然的，等辗转到我们手中时其价格也可想而知。如果哪位足够小资第一时间买了PS3，请一定告诉叶子，我想在国内打劫至少要比去日本省些路费。

唉，无奈的玩笑话而已。编辑部肯定是会设法配置一台的，不过叶子自己基本也只好做等一等的打算了。

哎，等一等……我说了半天什么白痴话？要打劫的话叶子对面不就坐着一位吗……能认识他，我真是太幸福了。

还灌水

拿到了朋友帮买的FFX双碟装国际版，不禁感激哽咽、涕泪横流（哦，没有涕）。当时由于兴奋把盘往包里一塞就跑了，待得晚上回家细看却愕然发现：耶？双碟没错，可这不是日版么……隔天哭丧着脸跟朋友一说，朋友则一脸无辜地看着我道："啊？我一直以为你要的就是日版。"

得，表述不清，我真失败。

当初叶子由于在米国念书而正好错过了FFX的高峰，虽然回来后收了一张，却只是那种EA代理发行的单碟装，一直为此耿耿于怀。自己也多次想过要收藏个双碟版，但其二手盘一度是爆贵的价格，每次都把我吓了回来；而渐渐地，连二手盘也不大好找了……最近这段时间被很多败絮作品弄伤了身子，不禁又十分怀念起10代来，于是趁着情绪上涨，下定决心必须入手。但孰料、岂知、谁曾想……

不过无所谓！日版就日版，叶子照收了，托朋友再买一套国际版就是。这里还要十分感谢那位辛苦奔波于日本二手店铺，尽心帮我淘碟的友人，这套日版品相上佳，虽然是二手货，但除了没有塑封外几乎就是新品质量，尤其是随游戏附赠的CD竟也赫然在目，实在是感动。

对了，下个月我决定去木头家蹭饭了。

不灌了

试玩了狂野历险5，游戏的画面虽然初看上去一般，但接触一段时间后就觉得色泽很饱满，别忘了这毕竟是PS2平台，我们可不要被最近诸多次世代游戏的图片给惯坏了。

作品在战斗系统上吸纳了4代的特色并加以变化；而大地图上的探索以及迷宫内的解谜则恢复了系列传统的风格设定——这简直是令系列老玩家感动到落泪的回归啊啊啊啊啊！可能一些人会觉得在大地图上的寻觅搜索有些麻烦，但非此不足以体现"荒野"的意味啊。目前个人唯一觉得有些遗憾的就是，若能随时切换当前显示的人物就更有感觉了。

总之大赞，Z版预定！正赶上WA系列十周年，估计会有点儿预约附赠或者店头奉送之类的小玩意儿，应当不会那么小气吧……

对了，下下个月我也打算去木头家蹭饭了。

回家

最后还有两件很重要很重要的事哦。

现在离我们电软200期可真的不远了呢，想在如此有纪念意义的一期上看到你自己的身形么，等到199期的时候再寄来感言恐怕会来不及了哦（你要考虑到邮政速度嘛），所以大家可要早点儿动念准备一下，不需要是什么措词讲究的吉祥话，像现在这样平实的想法和意见就完全OK。另外呢，不只是文字，其它各种形式的参与方式也都很好啊，像什么手绘、照片等等……发挥你的想象力参与进来吧，让200期的坐标上留下我们所有人的痕迹。

还有就是呢，这眼看着离新的一年也不远啦，还记得家里头这时候的惯例是什么吗？对啦，就是编辑的全家福照片——一年才有一次哦，很难得的。不总是有人嚷嚷着要放照片么，今年的这次就先问问大家的意见——你希望拍成什么样子？你希望我们摆什么POSE？……尽管说，我们会认真作为参考的。

不过同时，也请不要忘了另外两个惯例：照片一定不会大；此外一定会有人因为吃坏肚子而缺席。

空气中的小幸福



箸子

●加班晚归，蹬车至半途，忽觉饥肠辘辘，抬头四望，又没有什么好去处，只得走进路边一家随处可见的饭馆。饭馆门脸不大，装潢简单，称不得窗明几净，略显陈旧的白灰墙面倒透出几分老北京的生活气息。靠门口坐下，点了一份红烧牛肉饭，四下端详，只见数张白色条几沿墙排开，一些上班族模样的人围坐桌边，虽然饭点将过，却无甚空位，生意似是颇为红火。未几，伙计端饭出来，自己只觉眼前一亮：盛饭的"家伙"并非一般的塑料大碟，乃是个精致的四方瓷盘，米饭软硬适中，珠粒毕见，上面浇的菜品里，土豆和牛肉细细切来，浇汁浓厚，配上油亮的青葱，颇有点"佳肴"的气度。举箸品之，味道果然不俗，转眼之间，一大盘饭已然干干净净。及至结账出来，心满意足，加班的疲劳似也减半，不禁怡然：忙碌一日，手忙脚乱之余竟偶遇美食，生活中不时出现的小小幸事，足以点缀烦扰之日常矣。

叶子说：箸子是在练习情景描写和修辞笔法吗？如果是的话，那他可是相当成功了，做这页的时候叶子正饿着肚子加班……口水流了一桌子。

"游戏是我的干粮，电软是我的清水！"——福建宁德 郭冠宏

VOICE 最近又通了一遍生化4，还是想上去扁Leon一顿——见到Ada后的第一句话竟然是又冷又死板……伤心。听说生化5也快推出了，能不能透露点儿剧情？ From 山东泰安 朱山

生化4对人物的情感和心理刻画是单薄了一些，有点苍白。玩家玩到那里心中一股劲儿都被憋着，情绪爆发不出来，再看着Leon在那里偏偏一板一眼地说话，想要扁他一顿也是很正常的。

俺们不是CAPCOM啊，生化5到现在除了一开始放出的那几张图，就半点儿消息也没有了。本以为这次TGS上会有好料爆出，结果仍然是悄然无声。我们哪知道厂商又在背后酝酿什么东西呢，现在连图片中那个人到底是不是Chris还不能确定呢。

话说最近Clover也解散了，原属第四开发部的数位制作人这次彻底与CAPCOM分手；但有趣的是，本应与会社上层矛盾最深的三上真司，却唯有他还与C社保有一些合作关系，这世界真奇妙。

其实若平时随意谈论起来我们也许还不会觉得，但回头历数这几年CAPCOM的起起落落，再伸手捡起各种事件来抖一抖，看看那些噼里啪啦掉下来的制作人姓名，这才会不禁感叹——C社手下真的全都是人才啊……可惜，现在基本也只剩下稻船敬二了。唉，且叹一声，为卡普空。



"我要电玩通！"——山西大同 孙悟空

电软好小子

北斗

● "钻石"的神兽收集之旅已经完成得七七八八了，在Wi-Fi上用钻石的镇版神兽跟一日本的哥们换了只买一赠一附带大师球的母卢卡里奥，颇为得意。现在几乎每天都有认真聆听掌机迷口袋达人们的谆谆教诲，以期从伪非PM饭转职成半伪非。
●周末突然心血来潮，叫上几个狐朋狗友去市场里疯狂采购了一大堆食物回家涮火锅吃，想不到曾经被誉为"自助火锅店杀手"的一帮哥们如今竟然战斗力狂减，北斗只好抱着我不入地狱谁入地狱的大无畏精神，在众人全部歇菜之后独自又奋战了整整一个小时……
●或许是因为自己常年短袖的缘故，两只手臂的颜色都早已进化为"Made in 非洲"了，这可是货真价实的"黑手党"啊！

叶子说：我没说错吧，北斗同学是地道的食物杀手大胃王，外加怎么吃都不会胖的妖怪体质。另外他又在炫耀自己不用买冬装的特长了……





大怪

●话说，前些日子洒家的电脑桌坏掉鸟，事出突然不能不换，于是便去了宜家挑选新货。到地方一看，漂亮桌子倒是不少，却根本没有什么电脑桌……转了足一个小时，终于在一个小角落看到了几张造型怪异，价格夸张的四腿怪物。刚想甩手而去，突然正在促销的组装桌吸引了我，这东西看着实在，随意挑选桌面、桌腿、键盘架以及电脑托架自行组装便是，而且价格低廉。于是便花了二百多大元抱着老多零件回了家。到家之后甚是喜悦，划开所有包装放手组装，四条桌腿以及键盘架全部安装完毕后，只剩下将桌腿与桌面连接便大功告成！遂立刻将螺丝取出，顺口一拧，我拧，我拧不进去……咳咳，好个瑞典宜家，你螺丝给错了……
●没关系，我自己买螺丝！转天便去了离自己家最近的五金商行。特地拿了接口螺丝，并且面对售货员很明白地阐述了需要比这个玩意儿小一号的20个螺丝的意愿。"对不起，您这个型号的，国产螺丝怕是没有，您是买的国外家具吧？只能回去找厂家了。"呵呵，宜家，瑞典的……

叶子说：这两期大怪怎么都跟家居生活较上劲了？是说你之前的婚纱拍摄行动终于有后续了吗？

"就剩一句了？我十分想看下期电软！"

——河北保定 魏巍

VOICE 想问叶子姐几个问题：编辑部里第三有"分量"的编辑是谁（除了达人和风林之外）？最资深的编辑是谁？最年轻的编辑是谁？最幸运和最倒霉的又分别是谁呢？ From 北京 王雄

喔，你还惦记着早些时候在电击里登场的达人同学啊，那确实是很有分量的一个人呢。其实最近风林减肥极有成效，已经真的趋近于玉树临风了，叶子环顾了一下编辑部，这"第二"的位置估计已经被他人抢占了……目前应该说，小沛和木头正在争夺第三的位置。不过从第一到第二在数值上已经有相当大的落差了，诸位不要把编辑部想得太恐怖。

论起最资深的编辑嘛，不算动物的话（头上长角的家伙），那就应该是PERFECT了，老读者们都会知道这家伙打什么时候就开始出没了。至于最年轻的编辑当然就是叶子啦，我今年16了（甜甜地笑）！

幸运儿和倒霉蛋则不好说，编辑部里的运气就像流行感冒，不一定传染给谁。

VOICE 全知全能的格斗之神大怪，居然被叶子欺负！看来唯夜的妖魔化越来越严重了，连格斗之神也敢动…… From 广西贵港 闫志邦

说老实话，我也十分痛恨现在的自己。叶子原本也是清纯善良天真浪漫的人啊……结果不知不觉中个性就发展成了这个样子，真是造化弄人。最近我也很迷茫，到底该何去何从呢？

不过呢，你不要只看到我干这种事。大怪是我们编辑部里人人得而欺之的。

VOICE 虽然觉得很没礼貌，但还是想问一下，大怪是不是有暴力倾向啊？一个人对格斗游戏有如此造诣，是不是心理也会有……如有冒犯，请多见谅。 From 浙江瑞安 姜聪宇

若问大怪为何如此钟爱及擅长格斗游戏，正牌回答可能有很多，比如他是一个热血的战斗男儿，又比如他是将此作为一种"道"来锤炼身心修为……但依叶子看来，至少还有一个重要的隐藏原因——你想啊，他每日都会被编辑部里的人以言语调戏虐待，心中一定积累了不少负面因子。但大怪这个人脾气实在是好，人品也没得说，他被欺负了一不选择反抗，二不选择报复社会，不过排遣不良因素、调节心理平衡也是必须要做的事，所以就选择FTG全身心地投入发泄啦。话说回来，我们这还真是没营养的爱好啊……



『玩游戏是我的天性；和众小编工作是我的荣幸；看叶子折磨木头是我本意；难倒龙哥是我目的。』

——福建 云宵宇



VOICE 貌似龙哥长久以来都是被拿来开涮的对象啊，好可怜，换个人折腾吧。 From 四川乐山 冯显佳

VOICE 好想要个龙哥的公仔玩偶，好可爱呀，以后一等奖改成编辑玩偶得了。 From 天津 张雷



其实张雷读者已经替我们回答了哦——就是因为可爱才欺负的嘛。你要是看见了什么可爱的东西，一般都会去想抱抱、摸摸、捏捏吧？对啦，差不多就是这种感觉，尤其是cosplay成河马的龙哥就更是惹人忍不住想动手了。

玩偶的提案本身挺有意思哦，不过有两个问题啊——我们又不是明星又不是公众人物，做成了玩偶拿出来谁认这是什么东西啊。还有就是，这布偶做出来很危险的，这要是哪位一时恶作剧心起，大半夜的刮着风下着雨，头上系着布条，嘴里咬着钉子，一手拿着锤子，另一手拎着龙哥的布偶向一棵大槐树走去……那可实在是恐怖咧。

不过突然想起来，这种诅咒人偶是需要放入对方的一根头发才能生效的，这么说来，反正龙哥是秃子，那以后可以考虑做一做吧。等这东西洒遍大江南北的时候，可以想象到时候的景象一定是蔚为壮观。

What do U expect in the coming X'mas?

190期回函上的调查"今年圣诞节你最想得到什么礼物"收到了大家的踊跃回应，大部分都是很实在的物质愿望，其中以各种主机居多，看来大家都是很务实的人么——个别家伙说想要10亿元之类的东东？拜托，像叶子这种白日做梦狂都没有动过这么宏大的念头哎。或者模仿大怪的习惯——这个家伙喜欢把钱换算成肉串作为计量单位——如果默认为1串肉筋1块钱的话，那我们还不如期待圣诞夜那天有10亿串肉筋从天而降，这样可能会稍微更现实那么一点点，并且是个很博爱的愿望，大庇天下寒士俱欢颜。

愿所有的人都可以梦想成真，叶子挑选了一些或与众不同或颇为有趣的回答（说实话其中有些想法我觉得还是别成真了吧……），大家一起快乐地期待圣诞吧。



——PSP豪华套装；白色NDSL；主编的位置。（河北石家庄 孟宪涛）

你的野心不小哇，想要取木头而代之，那可要先跨过叶……呃，木头的尸体。

——风林；叶子；PERFECT。（江苏高邮 王颖）

……你不怕我们三个吃穷你么？

——阿拉丁神灯；SEED中"晓"的模型；中了500万的彩票。（福建福州 郑嘉琦）

晓可是全身黄金的，你想要等身大的还是原大的？

——女友；Wii；叶子签名照（带唇印的！）（四川乐山 王帆）

叶子郑重提醒你，最后一个愿望很危险，你怎知我不会让木头替我印一个唇印上去……你是不是已经开始难受了？抱歉抱歉，快过年的提这种事情，所以说啊，忘了它吧忘了它吧。

——我想在200期上、上一回家；PS3；能给我放一天假就好。（辽宁丹东 董继君）

也能给我放一天假就好啊……

——叶子姐所有的零收藏；龙哥；PS3。（安徽合肥 张启良）

第一个愿望真残忍……你要龙哥是把他当食物么？

"天涯何处无游戏，只羡电软不羡仙！"

——广西桂林 周丽

VOICE 本以为能在北京大学过上四年的大学生活，可到了学校被检查得了肺结核，因此被退回原籍治病。倒霉的还不止如此，在退返治病的同时连学籍也被退了，不得不去读"高四"，再考一次高考。不过我不会因此悲观失望，因为还有闯家的家人支持我继续前进。 From 广西南宁 韦权章



呃，听起来很可惜啊，叶子不知道现在高校录取的具体规定是怎样，不过从你的遭遇来看，这里面似乎有些不合理的东西啊，至少是不够人性化。你应该可以向学校申请保留学籍的吧，生病又不是人愿意赶上的，怎么能退得这么彻底呢。不过要赞你的精神，坚强的孩子好，我喜欢。

VOICE "风萧萧兮易水寒，壮士一去兮不复还。"这就是闯家上登了N期的"高三"？众多壮士都是别电软，为学习。别把高三想得那么痛苦，都是家人，都是身为高三学子的兄弟姐妹，我相信有电软不一定会影响学业。我们要像夏亚一样逆袭，像SEGA一样硬派，像电软一样努力成长！ From 四川广元 樟月

嗯，说得好，以前提到高三时气氛是有些消沉，话说叶子在选材方面也做得有一些不合适，只强调悲壮、痛苦是没有什么意义的。其实这是一种磨炼——如果将自身与喜好和欲望隔离一段时间，你会如何对待处理？将来在社会上，我们都会遇到很多不能如己所愿的事情，那时我们该如何调整心态、寻找道路——很多心理基础都是在学校里打下来的。叶子知道一些同学觉得念书不开心，但我们的收获并不是只有书本上的东西。

VOICE 最近玩FFTA不幸丢档，52小时17分，失落中……不知各位小编是否有过此种经历，不妨说出来，以慰我失档之痛（邪恶地笑）。小编们可有办法不丢档，若有妙招，还望不吝赐教。

不得不说的是，班上几乎没有人知道多少次世代主机，只知道PS（其实指的是PS2），我也很难宣传相关的东西。他们都在玩网游，而每当一谈到PS3价格之类的东西时，他们则说不如买台电脑，我都无言以对了。 From 湖北孝感 王齐



嘿嘿，叶子一直都还是比较幸运的，没有丢过记录哦。话说叶子那些记录动辄就是几百小时的，真要是丢了我估计自己就从楼上跳下去了。这想要不丢档，一是看RP（俗称人品），二是看硬件状况，最多也就是好好保养，妙招可谈不上，总不成每天带着记忆卡或者掌机之类的东西焚香沐浴吧。尤其是烧录卡那东西，真要给你丢起记录来还就是没辙，我有一个朋友就已经被丢到麻木了……

单论初始价格的话，攒一台配置不错的电脑可绝不会比PS3便宜，就算加上翻炒价，可电脑方面只要追求稍微发烧一些的配置，大硬盘+好显卡+一台体面的显示器，这就N千块钱出去了。

游戏主机与电脑PC，侧重方向不同，术业有专攻罢了，不必互相勉强。

天使不再寂寞

雪飞

●遇到了克星，万事被克，魔王威名扫地，以后大家都改叫我天使吧！感觉仿佛是"一脸抽在人脚上"之后，还要责怪他没有穿钉鞋！每天都梦想着扭转乾坤，以至于陷入癫狂状态（好像平时我也很癫狂，人贵自知人贵自知……）

●可能是因为最近缺乏睡眠的缘故，第一次觉得秋天很美好，走在马路上也没觉得一大街的人很烦，看来以后应该少睡点儿觉了！

●最近又拿出了《大神》，发现这款作品真是值得玩，并且后悔自己早没拿出来玩，白白浪费了很多大好时光。

●最近又养成了一个好习惯，就是用言语和行动虐待同事，荇菜、龙马、小沛等人无一幸免。本期待着他们联手合力反抗雪飞，可惜的是似乎他们全是墙头草，经常是在自己刚刚被虐完毕后，迅速地进入状态与雪飞合力去虐待下一个受害者。

叶子说：魔王接下来将面对繁重的攻略任务，他偶而发发疯我们也可以体谅。

有读盘的游戏都不能玩！



风林

●2008年本人的个人音乐专辑发售预定，请各位期待！

●为了提升自己的战斗力，终于决定把买了许久而没拆封的BEATMANIA打碟器彻底解封！准备脑锻炼！

●活着就是要打岔，你说PS3我就跟你掰扯MD！

●PSP其实还是最适合我的，因为我手大嘛……

●跟同事说了自己现在最想做的事，结果发现的确不现实，看来还是没有做好准备，缺乏勇气！

●我是真的想那样做啊！

●NBA新赛季终于要开打了。今年湖人怎么也得多混几轮吧！

●其实我一直没有说，我是三分达人的。

●天天中午吃烤肉，不知不觉间就多长了两斤，与脂肪的战斗我会失败吗？

●发现还是老中式最适合我，不过以前合适的大褂子现在显得大了……

●我承认，我看上去的确苍老了……

●我承认，我的视力大幅下降了，尝试带了几天眼镜就无法忍受摘掉了……

●我承认，我最近的确开支减少了……

●我承认，我想买PS3。

叶子说：木头这以后现代诗歌的形式来写手札的习惯是什么时候养成的？另外，这次围绕着他这段文字发生了非常非常非常诡异的事件……

VOICE 为什么编辑经常不在自己的文章前后署名呢？还有，希望杂志能在每篇文章的结尾处加个符号表示完结，就像《读者》等杂志那样，这也可以方便我们阅读。 From 福建福鼎 陈远桥

第一句话问得太好了，以后编辑再发生不署名或者忘署名的情况，我就把陈远桥读者的话贴到他们脸上去，看他们脸红不脸红。不尊重自己的劳动成果，也是一种不负责任的行为哦。写得再用心却没人知道怎么行，努力就要有回报，建立等价的价值观才能使一切都良性发展。小建议也很不错，改版的时候可以考虑采用。



VOICE 北斗，问你一下，清炒冬瓜盖饭是什么滋味，怎么这么让你着迷啊？还有你不时说的那个某施主指的是谁呀，是你女朋友还是叶子啊。 From 贵州兴义 刘云华

"OYIXI，OYIXI！"（日语的"好吃啊"，不过你要按拼音读）——北斗原话，看来的确是好吃，不然他不至于这么兴奋。不过叶子告诉你，改天你要是问他土豆烧牛肉盖饭的滋味，他也会说"OYIXI！"再过一天你再问他泡菜肉丝咋样，他还是会说"OYIXI！"现在你明白了吧，只要是食物，北斗就会着迷。

"某施主"当然不是叶子，至于是谁嘛，我们也不太清楚哎；不过显然问他也没用，现在不管问北斗什么他都会"OYIXI"的乱喊，神奇的条件反射。



PERFECT

●如今晚上和好朋友一起吃麻辣烫就是头等大事，任凭PERFECT几点回家都要小聚一下。其实我原本不能吃辣的，可是多次盛情难却之后也磨练出来了，只是这个过程比较痛苦。

●易中天品三国回归百家讲坛，我和好多同事都相当期待，午夜听百家讲谈，不仅放松惬意还有助入梦。不夸张地讲，PERFECT现在看中央10的时间比看中央5和北京6还要多，非常喜欢科教和时事的专访座谈，信息量很大，特别是十一期间的古生物灭绝揭密，尤其精彩。

●不知道算不算火星，PERFECT昨天才知道“专业粉丝”的价位，据说声嘶力竭五十元，泪流满面一百元，看来大部分综艺、选秀节目都是极不可相信的。所以我很庆幸，自己从来都认为综艺节目极其无聊。

叶子说：恭喜恭喜，PERFECT君终于摆脱了麻辣烫的纠缠，他最近看上了某餐饮连锁的食物，每天晚上改吃油条蘸酱汁儿了！

VOICE 算算买电软已经两年了，每一期我都觉得很棒，特别是近些期的，拿到手中就放不下了。虽然家用机的女性玩家较少，像我这年龄的更是不多，但是出于对游戏的热爱，希望叶子姐能把我的话贴上去啊。

要说最喜欢的游戏，肯定是FF系列啦，曾经被FF10里Yuna和Tidus的感情感动得一把鼻涕一把泪的。最近的FF13也亮相了，看到我口水那一个流啊，可是PS3的天价……呜呜呜，我还是去做梦吧。

还有，蓍子大叔，我超崇拜你啊，你那么热爱文言文，连写手札都用古文，佩服你！而且你上精古文下通日语，果然是个人才啊。 From 重庆 田薇（炎炎

做梦的话……一起来一起来。不过等到零4或者FF13发售之日，就是我死也要入手PS3之时！

蓍子转眼也变成大叔了，编辑部的老化程度就这样在读者的意念中悄悄进行……这完全不是事实啦，人家蓍子只是言谈举止都比较稳重罢了。如果非要抬高我这些同事的称呼，请叫他们“鼠熟”就OK了。

VOICE 本人已经准备1万大洋给索尼的PS3榨取了，你觉得怎么样大当家的？（狂笑中） From 云南保山 杨和

VOICE 家里和学校就是不一样，回家两个月再回来滕国伊然已经由2.0升至2.2，比PSP版本更新速度可快多了。各位家人，吃好喝好诚然重要，但保持好身材貌似更重要。终于体谅到木头“减肥”的心情了。 From 安徽合肥 张启良

VOICE 作为国内数一数二的TV Game专业杂志，不是我说，电软做攻略的诚意真的不够，多数作品都来个分期连载，明摆着让我们去连续购买嘛，很明显的商业目的。而且在攻略上下的功夫不够，该详不详，不必说的废话一堆，放着那么多页数不好好做。我觉得你们在这方面真的不够好，不比其它专门攻略杂志。所谓综合，该全就全，我可不愿意掏19块6买两本书的攻略看，那我还不如去买专门攻略本呢。 From Vergil



VOICE 当自己踏进大学校园的时候，远离了家，在大学中虽然十分地自在，但没多久就感到像缺了什么似的。想家？打电话回去，心里是很高兴，但还是觉得有哪里不对。但当我拿到在大学的第一本电软，看到每次都去的闯家，读着各位编辑的手札，看着那些搞笑的图片，品味家人的“唠叨”时，我知道了，我是想“家”。“家”里的一切都让人心里很舒坦，让人有一种无法割舍的感觉。 From 江西南昌 赵先引

VOICE 以前看电软，总是会先翻到闯关族的家，看看大家又在聊些啥家常。看你们的杂志也有三年了，但还从未写信回家呢，很惭愧！不过看到现在杂志办得越来越好，小编们也越发努力，我也从心里感到高兴啊，到底是自己支持的游戏杂志嘛。毕竟也看了这么久，以后，我会常回家的，因为这里有我的向往，只要家里人不嫌弃我！ From 广西贵港 李佳

VOICE 用心去找游戏，用心去玩游戏，用爱去品游戏。你的前二十年也许没有爱人陪伴，你的后十年也许没有情人依恋，但只要你还呼出二氧化碳，游戏就会像氧气一样，永远相伴。 From 黑龙江杜尔伯特 刘涛

VOICE 家有变化，变得厚了，变得大了，但缺点依然存在——我林林总总地算了一下，家总共6页，除去开篇的插画、编辑手札和留言板，真正留给玩家互动的地方却只剩不多了。虽然大家很累，但还是希望小编们注意一下。 From 湖南常德 钟松林

VOICE 我是去年才开始买电软的，感觉非常好，闯家里的温暖，在网站的论坛上根本感觉不到，很喜欢这里无利益目的的真心话。 From 江西南昌 徐哲阳

VOICE 上帝会保佑我的，主机总会来的，我在梦中一切都有，可是现实它常常是相反的。有它的玩家很多，那我又算什么，每期那么多中奖者，为什么不能奖我一台主机呢？心里太清楚了，根本买不起它，哦~奇怪地球上怎么就没一台，属于我。神哪，救救我吧，一把年纪了，一台主机都没有。孤独是可怜的，如果没玩过，人生是黑白的。神哪，救救我吧，回函卡寄了那么多了为什么。像我这样的读者就快要绝种，拜托，让我中一台吧，风林要保佑我呀。 From 河南南阳 肖洋

VOICE 秋天到了，口袋妖怪 钻石珍珠也到了，想必这个秋天是属于Pokemon的吧！ From 广东茂名 许志勇

VOICE 下期电软如果能赠送一块“木头”，上面要留有一片“叶子”，还要有一种奇怪的蔬菜——芹菜长在上面，然后木头上还刻着“北斗”七星，把“魔王”封印在里面。剩下的以后再送，一下子受不了那么多的。不知女王愿意给这样的赠品吗？我想广大读者都会喜欢的。 From 浙江嘉兴 诸剑锋



VOICE 俺那旮旯儿书来的贼慢，郁闷中。不过明年就高考，等考进了北大后，哈哈……买书更方便，离“家”也近了。哦对了，其实俺是北京的，现在在河南上学。因为小时候3岁前没入上户口，结果现在也入不上了，只能再亲戚这里上学。我要在河南考北大，我的宗旨是“生当考北大，死亦投未名！”其实俺今年也高考了，以高二学生身份参加的。考了659分，哈哈……本以为北大生命科学学院稳上，结果最后竟然落榜了，真是……算了，争取明年吧，我拼了！ From 河南许昌 陈京

哇，成绩真的很不错，再加把劲，你一定可以达成自己的目标。不过未名湖里没有什么美味的水产品，跳下去也捞不着什么好吃的。从来信中能感受到你应当是个豁达开朗的人，这种心境很好，要保持下去哦。

我冬天时比夏天好玩



猴子

●前日截稿，照例是加班到凌晨两点，陪PERFECT和美编MM们熬夜。虽然说和俊男美女们一起熬夜不是坏事，但是熬久了也不是什么好事。于是找出DVD，以备困倦时观看。美编提出看鬼片，猴子甚觉无聊，乃回到隔壁，取出去年买的《无间道》剪辑版自己观看。看罢之后才觉得该片导演演员能力之强，非以前之我可以理解。不几日，又闻听美版《无间道风云》（The Departed）已经上映，虽在香港地区口碑不如原版，但是在美国人气极高。许多没看过港版的老美对美版大加追捧，说什么"完全超越原作"，因为还没看美版，所以暂时对这种评价抱观望态度。

叶子说：看来下次我要以严肃手段勒令猴子多写些字了，此人不愧其名，虽然身体上不好动，但思维极其活泼，但就是写手札总宛如要了他命般地痛苦。

"虽然不能进家，但我很荣幸能默默地支持家！"

——贵州遵义 王红鑫

VOICE 请雪飞出一本"品战国"吧，人家易老师这招很有用的。而且在写战国武将时多带上些女性吧，有红颜的英雄才能完美。 From 四川泸州 刘济玮



首先叶子要说声不好意思，你名字的最后一个字，写得我委实有些不敢确认，如果打错了还请不要介意。

英雄美女那一般都是小说电影里才有的艺术模式，现实中可没有那么多既摆酷又浪漫的事情，战场又不是英雄家的后花园。而且，当时的日本由于尤其强调从男性身上提炼出来的"武士"等一系列精神概念，所以相对女性的整体社会地位更是低下。整个战国时代留传下来的有名字的女人就没几个，想说也基本没得说，你总不能让魔王大人在讲述历史的时候编同人小说啊。

所以说嘛——叶子插句题外话——男女要平等，尤其是在精神地位上。曹雪芹为闺阁做传，人家可是几百年前的古人呢，觉悟已经相当高啦。

VOICE 雪飞，我要你的签名照，要是没合适的照片就让华尧帮你画一张。 From 福建龙岩 孔志诚

"雪飞，又有读者来信要你的photo哦！"

"魔王见不得光，照片就免了吧。"

以上。魔王从来说一不二，你就不要再心存幻想啦。而且我们看很多作品都知道，一般魔王级的人物可都是在作恶后留名的，你何苦这么急着要他签名……

VOICE 叶子姐继续加油吧，不妨每期都让家的色调不同，不要拘泥于一种形式——比如改改纸页底色什么的。另外，多让木头出来说几句话，不要老是在图里跑来跑去的，再忙也有时间客串下吧？

From 山东即墨 乔培远

VOICE 叶子主持闯家也好多期了，风格似乎很久都不曾变动过。但我喜欢多变的闯家，就像木头以前主持的，每期都给我惊艳的感觉。虽然，我并不是不喜欢"女王主义"，但至少，每期闯家的主色调也该换一换啊，不要总是那苍白的淡蓝。

还有龙哥，我对你真的很好奇，能偷偷寄给我一张你的玉照吗？这样好了，作为交换，我给你一张雌性科莫多龙的全身照好了。 From 广东湛江 薛敏冬



嗯，今年的整体风格一直没有多大变动，其实也可以说是叶子有意为之的，去年各期之间形式布局的变化都比较大，我在想这样看上去花样百出，实际上会不会令人感觉很纷乱呢？再加上每期排版制作时都要把格局完全推翻了重来也比较花费时间，所以今年我是有意前后统一了风格，看看反响会如何。现在从大家的意见来看还好，基本对此没啥异议，不过明年的话，叶子一定会再有一些突破的，在稳重和灵活间寻求更好的平衡点。

至于色调的问题我此前也数次想过更改，不过那也不是一件随意、说变就变的事情。因为考虑到出版印刷等要求的话，很多单拿出来看着很漂亮的颜色，其实是不适合做大面积应用的，更何况其上面还会有各种图片和文字，就更要考虑搭配以及无碍阅读等问题了，要协调的因素还是比较多的。但既然说到了，叶子就试着换了换颜色感觉，不知诸位意下如何。

To 乔培远读者：木头不是没有客串过，只是做得比较隐蔽罢了，因为他最近转职成忍者了，一直在忍耐我不时扔过去的饮料瓶子。

To 薛敏冬读者：你觉得自己用一张雌性科莫多龙的照片去交换一张雄性科莫多龙的照片很赚吗？

我爱周末



小沛

●最近国家对发放稿费有了新的规定，必须要登记收款人的身份证号。这下可有点儿麻烦了，前两期大墙作者的稿费根本发不出去。所以麻烦19、20、21及本期作者及时与我联系，并在以后寄画稿的时候一定要写清您的身份证号码。

●《街霸3·3》一直是编辑部里主要的业余比赛项目，参加者大约有5人左右，而小沛为了跻身前三名一直苦练Hugo，结果打了半天，大怪说了："你怎么一个高级技都不使啊？"……看来以前都白练了。

●新一轮的减肥计划迟迟没有启动，不过饭量倒是慢慢减下来了，本以为自身基因突变，有望成为瘦子，结果友人告知："天凉了，人本来就容易瘦。"

●说了半天，看看自己说的还真是没什么意思。没办法，病了一场，脑子乱。

叶子说：一日清晨，沛沛翩翩然来到单位，口里哼着小曲，神情活跃，面容佼好……据观察小沛这种莫名兴奋的频率越来越高。

"索尼主机必好玩，千金散去还会来！"

——湖北武汉 李权

VOICE PS3还是太贵了，我买不起，到时候看一下谁买了，天天去他家玩。不过本人想自己不如就先入手Wii吧，这个也许还能买。不知Wii的潜力会如何？但看NDS的情况，Wii不会差的。至于PS3，还是看几年再说吧。 From 上海 黄吉

未来如何现在不好下断言，不过叶子个人认为，老任自己那几个看家系列这次在Wii上的作品，的确都是很值得一玩的。就算只冲着这几个游戏，我觉得收一台Wii也不亏。

潜力这东西不好说，关键要看各参与者的积极性、热情和开发力度了，硬件性能和可塑性不是摆在那里就能散发出来的，它们需要被挖掘。

VOICE 强烈要求电玩通恢复！它里面的一些栏目非常有意思。你不要叫我自己去网上看，我虽然很喜欢上网，但上网不是用QQ就是玩游戏，根本没时间去看那些帖子。现在好不容易有了一本课余搞笑读物，你们又给我取消，真的很不对啊！ From 贵州凯里 刘超

很多东西我们一边在调整，一边在思考，有时会是一个往复琢磨的过程，但最后杂志一定是会遵从绝大多数读者的意见走下去的。

另外说一句，网络天地那么广，可别浪费哦。

"反盗版应该人人出力！"

——湖北潜江 Faint Saint!

VOICE 最近买的电软被老师没收了，连同函卡都没留下，说高三毕业前还我，弄得我心疼了好几天，只好重新买了一本。

其实，我最怕的是书被父母看见，他们反对我看这种书。所以我突发奇想：不如把我以前买的电软全都交给老师，这样就不用担心被父母发现，而放在老师那里比较放心，不致被弄坏，而且以后会还给我。大家觉得这个办法怎么样？ From 辽宁锦州 向阳

看上去你好像不是在开玩笑啊……叶子怎么觉得把游戏相关的东西"寄存"在老师那里也不是很靠谱的事儿呢。除非你的老师对待游戏是属于"另类"的那种，不然你的书怕也难有妥善待遇吧（顺便说一句，我们编辑里面就有以前做过老师的呢）。老电软要是没了可很难买到哦，连编辑部里也只有限量保存版呢。

魂兮归来



待菜

●前一阵子买了一套电脑音箱，装上之后总觉得效果差强人意，低音不够沉。于是在QQ上向某朋友抱怨。刚说了没两句对方就说："你不是把低音炮放桌面上了吧？"遂大汗，问道："你怎么知道的？"答曰："废话，这种常识性的问题都不懂，效果能好才怪。"然后给我讲解了半个小时低频反射之类的原理。知识，都是知识啊！连小小的音箱都摆不平，我觉得自己真是土鳖……

●昨天翻出《真·三国无双2》，试图用初始状态的赵云拿豪龙胆，结果发现自己连一开始的张辽都打不过了，抛下手柄含泪掩面而去。

●CAPCOM，你叫我说你什么好呢。

叶子说：的而且确，我们都被现在的一些游戏惯坏了。其实某天叶子也曾翻出《真·三国无双2》来怀旧，发现小兵真的好厉害，是真打不过啊……现在的一些作品不是说不好，但对比当年的确是妥协了太多。





大墙画廊

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡是缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后1个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。　□责/小沛



←人形电脑天使心　天津　张智星 岳颖

这幅画应该是我接手大墙后，首幅两人合作的作品。小沛祝福你们的爱情永远甜蜜！

↑杀阵　北京　BLACK.JACK

不愧是专业人士啊！构图实在是没话说了，还有画面的动态感都被表现得非常好。



↑难题　上海　刘嘉臣

传统中国娱乐项目竟会难倒女神，看来还是中国的文化博大精深啊！

↓恶搞无题　福建　Y.X

你的所谓恶搞功力还不够哦，最好能挑一个形状比较奇怪的机体来cos。





↑罪恶工具　吉林　付金爱

梅喧什么时候也这么柔情似水了？感觉她这个样子比战斗的时候可爱多了。



↑克里斯　河北　韩宇

那两道光是怎么画出来的？不太懂电脑绘画的小沛着实被那两道蓝色的光芒给吸引了！

↓无惧　江西　吕朗

画得非常不错，可惜有些地方不合理，例如他的右手握剑套的角度



↑丧尸　河北　李海涛

好恶心啊！——这是对你画稿的称赞！一看到他的牙我就觉得自己后脑勺发麻。



↑三剑客　黑龙江　五芒

你的作品还真像是某些日本漫画家，不过一时之间我想不起是谁了。



↑海贼王　四川　庵兔

这是幼年路飞？拿着鸡腿就开始操练了？有时候真觉得读者们的创意比原作都好。

投稿须知：《大墙画廊》接受投稿电子邮箱地址：daqianghualang@vgame.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。

为执行国家规定，请今年19、20、21期的所有画稿作者通过电话或电子邮件的方式，告知您的身份证号码，以便稿费发放。



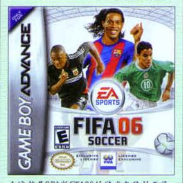
PSP组装电池分辨

问■听说最近差不多所有PSP的版本都已经能够被破解了，小弟手里的银子也攒的差不多了，所以准备入手一台PSP。关于PSP购机要注意的事项，小弟这段时间特意把这两年的电软都翻了出来，仔细阅读了热线里提到的要点，目前可以说是没有太大问题了。只是有一点，那就是听说好像有PSP的组装电池出现，对于这个小弟比较不放心，希望龙哥能介绍一下PSP原装电池和组装电池的鉴别方法，万分感激！（江苏徐州 陈进）

答■PSP原组装电池的分辨问题，首先要说的就是其实大部分的PSP原装电池都是"Made in China"的，特别是新版本的PSP更是如此，所以如果发现新机器里面印有"Made in Japan"的话反而要担心了。当然,这并不是说"Made in Japan"的就是组装电池，只不过一般组装电池往往都印的是日本制造而已，这一条并不能作为鉴别原装电池和组装电池的标准，不过可以用来参考一下。其次就是看电池上的标签，原装PSP电池标签上的字体纤细均匀，非常工整，而组装电池标签上的字则要粗一些，而且看上去比较粗糙。还有就是可以从电池表面的纹理或者磨砂面的细腻程度来作为参考标准，原装电池用手摸的感觉比较好，而组装电池摸上去则比较粗糙。另外，比较奇怪的一点就是组装PSP电池帖有标签那一面的左下角会刻有"2H2"的字样，而原装电池目前还没发现刻有这个字样的例子，这点让龙哥比较奇怪，这不是自我暴露吗？最后就是看PSP电池的接口处，组装电池的接口和电池本体的连接部分比较紧密，但实际上原装电池一般是没这么紧的，而是露出了0.5～1毫米左右的空隙。目前来看，PSP原组装电池的鉴别方法主要是通过以上几点，其差别还是比较明显的，购买时多多注意就行了。



龙哥：见信好！这是我第一次给贵刊写信。我是一名忠实的《电软》读者，每期必买，我感觉贵刊贴合实际，方便大众，内容全面、丰富、详细，是不错的一款杂志。这次写信，有一点事情要请教一下龙哥了。最近，我打算购入一部掌机，但始终拿不定主意，买PSP吧，太贵，NDS吧，也不便宜，GBA呢，太不方便，只有折叠的SP了，但对SP掌机也不了解，还希望龙哥能指教一下。说到SP，我有几个问题要问一下。1、现在SP的市场价如何？质量如何？2、SP的充电效果，充电后的使用时间如何？3、我很怀念以前的一些街机游戏，比如：《KOF97/98》、《名将》、《合金弹头》、《圆桌武士》、《电精》、《彩京1945》、《西游记》、《惩罚者》等等，我想问的是，在SP掌机上可以玩这些游戏吗？4、最近我发现了一款游戏，《FIFA 06》在SP上玩和在电脑上玩的是一样的吗？我有点怀疑，SP也能玩？（江苏镇江 宋波）



↑这就是GBA版FIFA06的游戏包装封面了。

1、现在市场上卖的SP一般都是神游公司的行货加亮版SP，价格则是在680－700左右，不会有多大浮动。质量方面，只要你买的是全新主机，就不用太担心，总体来讲老任的掌机都还是比较皮实的。2、神游公司给出的官方数据是"电池充满电后，在普通亮度的状态下可以使用13个小时"，实际使用的时候，10个小时是没有问题的。3、不能，SP的硬件机能无法实现对这些游戏的模拟。4、当然有，EA的作品向来就有"全机种制霸"的习惯，GBASP上有《FIFA 06》一点都不奇怪，而且最新的《FIFA 07》就在十月初又发售了。不过，虽然掌机上也有FIFA，不过限于硬件机能，其实际游戏效果是完全无法与电脑版和家用机版相比的。直观来讲，虽然都有着"FIFA"的招牌，而且的确都是EA的官方作品，不过GBA版只能用"凑合还能玩"来形容，实在是没法给人带来多大乐趣。

你好！小弟我知道龙哥最近工作很忙，但是小弟急需你的帮助，请龙哥一定要给我解答，小弟在此谢了先。我在玩PSP版的《北欧女神传》时遇见很多问题：1、《北欧女神传》的基本流程是什么？怎么样算通关？2、如何打出更多武器及产生防具？3、在游戏中怎么样才能快速升级？（北京 从金鉴）

1、"基本流程"、"怎样才算通关"……这种问题，还真不好回答（汗）。这



↑PSP版《北欧战神传》是完全移植。

么说吧，在《北欧女神传》的世界中游戏时间并非是无限的，主要分为章节（CHAPTER）和时间点（PERIOD），每个章节由多个时间点所组成，一个章节所含的时间点大概在24个左右。每经过一定的事件就会消耗一些时间点数，当该章节的时间点全部消耗完之后，主角芙蕾就会自动进入神结报告现状并进入下一章节。一般进入城镇消耗时间点1、进入迷宫则消耗3-5点不等。游戏一共有8个章节，8个章节都结束后就会进入神界进行最终决战"诸神的黄昏"。游戏的最终BOSS是**ヴァン**，打败其之后就算是通关了。2、打出更多武器的方法一是从宝箱中获得，一是用MP制作，这里顺便说一下赚MP的小技巧：可以去**カミール**村的奇岩洞窟打僵尸得折**り**枪，上级原子配列变出闪枪CIRMSON EDGE，一把就是6050MP，用**ルシオ**的普通技可轻易打出，一般进去一次可以得10把，注意洞窟里的僵尸有两种，要暗红色的那种才能打出。而且进奇岩洞窟只算1个时间点，非常划算。另外再介绍一个武器增殖的小秘技：首先，选择适当角色装备想增加的强力武器，然后转送到天界。那么，不能装备的强力武器这个时候就会产生。而且使用这个秘技的话，所产生的武器最多可以有三件。3、快速升级的技巧，首先可以装备增加经验值获得的装备，例如+30%的经验指环（**ラ－ニング リング**）和+60%的幸运硬币（**幸せのコイン**），前者的入手方法是用秘银矿石变换，后者是在第4章浸蚀洞和第4章神界报告奖励，一共2个。还有，战斗中对浮空的敌人追打，可以打出来"魔晶石"，效果是一个魔晶石经验值+5%，一次战斗中最多能打出来40个，即单凭魔晶石就能额外多出2倍经验值，相当可观。还有，升级时装备"青灰色的首饰"（青灰色**の首饰り**），可以额外+100CP，前期比较缺CP点时非常需要，其入手方法是第1章地下墓地的BOSS宝箱和第二章神界报告奖励，一共只有2个。而升级时装备"生命手镯"（生命**の腕轮**）的话可以+300点HP，能同时装备2个，也即能额外+600H，入手方法是某几个BOSS掉落、神界报告的奖励、金蛋变换、圣杯变换等。推荐的升级地点有以下几个：第三章的奇岩洞窟里打那三只龙，第四章的**レザ－ド・ヴァレスの**塔，第六章的水中神殿打有眼睛会苏生的怪物,第八章的**アリアンロッドの**迷宫。

第一次写信，希望龙哥帮忙回答我以下的几个困扰问题：1、最近我在玩《战国BASARA2》时，战斗的途中经常会出现以下日文，究竟是什么意思？具体内容是这么写的："**コントロ－ラ端子から、アナログコントロ－ラ**（DUAL SHOCK2）**が抜かれましたゲ－ムをつづけるには、アナログコントロ－ラ**（DUAL SHOCK2）**を差しなおして**START**ボタンを押してください**。"希望龙哥翻译一下。2、我的港版七万型刚买不久，但是问题已出现了不少，比如说玩了两小时左右后机器内会传出非读盘的嗡嗡声，而且机器热的很快，玩半小时左右机身就会很烫，这会不会是翻新机？3、我的PS2玩不了PS游戏，我按照的方法是按电软上看来的方法操作的，但是为什么怎么也玩不了？我有一个认识的人，他的PS2跟我一样型号，但他的PS2却可以读出来，顺带一提，他的PS2比我早买半年多，可为什么读盘的速度比我的快，听他说他根本不怎么保养。（浙江嵊四 王小虎）

1、那段日文的意思其实就是"手柄接口松了，请重新插上手柄并按START

键确认”。从你所说的情况来看，竟然会在游戏的途中多次出现这句提示（与游戏无关），这就已经很明显的表明是手柄的接口处可能有问题，当然也有可能是主机的手柄接口处的问题，你换一只PS2手柄插上试试，如果OK的话就是之

コントローラ端子1に
アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)が
接続されていません
ゲームを開始するには
アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)を
正しく接続してから
STARTボタンを押してください

↑出现这个提示就表示手柄没有插好。

前那只手柄的问题，如果还不行的话就是主机手柄接口松了，一般后者的概率比较小。2、7万系列的PS2在市面上有不少翻新机，这个情况龙哥在之前的热线中就曾经多次提及过，，结合上面你说的情况，个人认为你买到翻新机的可能性比较大。3、应该可以肯定的是，虽然你们买的是同样型号的PS2，但是你朋友买到的应该是全新机，而你买到的则很有可能是翻新机，所以质量上的差别自然比较明显。另外，即使是同型号的PS2，但安装的改机芯片种类也是不一样的——因为这完全取决于游戏店老板，除非你在购机时有明确要求。而7万系列的改机芯片中，有小部分是不支持读PS游戏的，这种芯片属于比较早期的型号，如此一看的话，你买到的是翻新机的概率就更大了……

本人有几个问题想要请教龙哥，是有关PSP的，在众多版本中哪个影音功能最强大呢，目前2.6和2.7版本的是否也可在上面玩到FC、MD的游戏呢？2.7是否也已被破解了、2.8版本的什么时候会出啊？功能又如何呢？玩游戏为主的话，除了1.5版的目前2.0、2.5、2.6、2.7哪个可玩破解游戏多呢？PS2是我的最爱，不过遗憾的是至今也没玩上PS2，所以想买一台。但因为人在部队只能邮购，也询问过一些商家，但就是不敢信任，真是痛苦！给PS2加硬盘后是否可以把PS2游戏都下载到硬盘中去呢？兼容性是否都很强呢？目前我正在犹豫中，PS2 7万的不耐玩，对我这样时二十四小时都玩的人来说，主机玩不几个月就完了，5万的又没全新机了，真不明白！SONY为了使7万的时尚好看，而故意搞的那么薄，加大空间不是更有利散热吗？年末PS2、PSP、IDSL是否会有一定程度的降价呢？还有PS2 50009型号的原装光头大概多少啊？朋友的主机光头坏了需要换一个，他说原装的大概要700元，组装的400元左右是不是贵呢？一大堆问题困扰着我，PS2 7万的不能长时间玩的原因是因为容易烧机吗？还是光头不耐用容易老化，如每天六小时的话能支持两年吗？　（河北隆化 曹景亮）

目前PSP上的FC模拟器和MD模拟器的运行效果都不错，拿来怀怀旧也不错。PSP固件破解方面，不仅是2.7版，即便是最新的2.8版都已经能够破解了。影音功能方面，自然是新版本更加强大。2.8版的PSP系统软件变更处包括新增RSS频道图片与影片下载功能、改良LocationFree播放程序的认证功能、增加扩展名为3GP的AAC音乐档案播放、简化图片、影片、音乐储存的目录结构等。由于现在各版本的PSP都已经被破解，所以在玩破解游戏方面，降级后的PSP其实没有什么差别。PS2硬盘的问题，准确来讲是将DVD光盘中的游戏拷贝到硬盘里，而不是“下载”。兼容性方面，自然是不可能做到完美兼容的，不过还好目前许多游戏都是支持HDL的。另外，一般安装到硬盘中的也就是那么几个常玩的游戏，要知道PS2游戏都是存储在4.5G的DVD光盘中的，你加装一个硬盘容量应该也就在20–60G左右吧？所以说实际上也装不了几个游戏，不要妄想跟FC卡带那样来个“XXX合1”。“二十四小时都玩”？你不是在部队吗，完全没有这个可能吧？像你这种玩法，别说是7万，PS2各型号中就算是公认最皮实的39000也非得挂掉不可。再怎么喜欢玩游戏也应该注意自我节制，对自己对机子都有好处。至于主机体积的问题，当然是小巧一些更加好看，而且往往也是技术进步的证明，像你说的那样单纯只考虑散热问题就把主机空间加大太多，是不足取的。个人以为，PS2一定会降价，PSP的降价也应该没有太多悬念，不过IDSL的价格则不会有多大波动。你朋友问的价格肯定贵了，现在09应该没什么原装光头了，组装光头的合理价格应该是在一百元左右。PS2 7万，每天6小时，基本没有希望撑过两年的……

您好！龙哥，我最近在玩《生化危机·爆发》，遇到了一些小问题，望龙哥可以帮忙一下：1、在大学三楼博士被杀掉以后怎么办？网上有攻略说调查电脑就可以打开所有门，可是电脑只能调查一次，然后我就去左边的门，可是却打不开，最后只能被活活的炸死了，很郁闷，打开这扇门需要什么道具吗？2、把这个游戏全通关以后可不可以使用其他人物？就是过场动画中出现过的一些NPC。3、NGC上是不是有《生化》全系列？4、CAPCOM会不会在PS2上复刻PS上的3部《生化危机》？我虽然是个生化迷，可是却只玩过《生化危机4》。（上海 于雷）

1、那一处剧情需要先到博士身后右面的电脑上解除大学内所有LOCK，然后到博士身后左面的电脑上再启动生成装置。这样才行，你只调查了一个电脑，所以不行。2、不能，本作中的收集要素主



要就是各种画像、服装、影像、声音和难度模式，通关后没有新角色出现。3、是的，NGC上的确有从0–4的正统生化系列全部作品。其中0代是GC专有的版本，剧



情设定的也是在系列最初；1代到3代这三款作品中，只有1代是真正专门为GC重新制作的，素质也是相当之高，而2代和3代就只是单纯的把PS版移植过来了事，游戏素质就比较一般了；4代是最新的一作，PS2上也有移植版。4、这个可能性不大，不过倒是有消息说CAPCOM会在Wii上制作重新编辑之后的生化危机系列合集，采用的是类似编年史的形式将整个系列剧情串连起来，是颇为值得期待的一款作品。

1、《横行霸道·自由都市故事》的通关是指什么？是使所有任务完成？2、你认为XBOX360何时才会大规模的降价。3、Wii的价格大概会是多少？4、可能有“真三国无双5”吗？5、PS2上除了《生化》外，还有没有丧尸类的游戏？　（福建福安 叶岑）

1、GTA系列一直都是自由度非常高的游戏，并不会结束。一般意义上的通关指的是完成所有主线任务，“自由都市故事”的主线任务一共有70个，最后的主线任务是“THE SICILIAN GAMBIT”，需要击坠一脸黑色的直升飞机。完成这个主线任务后，可以理解为“通关”了，不过GTA中除了主线任务之外还有非常丰富的支线任务，而且完成主线任务也只是其内容之一，其余可玩的内容也非常之多。2、关于XBOX360的降价，龙哥以为PS3发售的时候微软肯定会制订对策的，降价无疑是最有效的一招。虽然微软多次表示不会因为PS3的发售就进行XBOX360降价，不过这种话其实可信度都不大，而且即便是不直接给主机降价，微软也完全可以采取价格不变但是附带HDDVD的策略。可以说，PS3的发售有很大可能引起XBOX360的降价。3、日版Wii价格是25000日元，折合人民币将近2000元，不过在我国刚发售的时候肯定会和别的新主机一样，价格会被人为炒高，目前来看，Wii倒是三大主机中性价比最高的一款，特别是对收入还比较低的我国玩家而言。4、这个是毫无疑问会有的，可能性100%，看看无双系列这几年帮光荣赚了多少银子就知道光荣绝对不会放着这棵摇钱树不理的。放心吧，不但会有《真·三国无双5》，而且肯定还有真355猛将传，真355帝国的推出应该也没有什么悬念。5、和生化类似的丧尸游戏好玩的并不多，日式的也就《死亡之屋》系列值得一提，美式的有《尸变重生》（EVIL DEAD）、《活死人之地》、《僵尸斯塔布斯》等等，去年最后一期上本刊曾经制作过一款PS2上僵尸题材游戏的特辑，你不妨参考一二。

龙哥你好，我最近准备购买一台NDSL顺便再加一个烧录卡，听说



【看热闹】









新主机价格问答

问■请教几个问题：首先次世代主机大战即将来临，PS3是11月发行，wii是12月发行，在日本，wii是29800日元，可是到中国发行要到什么时候啊？PS3在11月发行后XBOX360应该就会降价，中国商家一炒作，wii升价，到时候两台主机价格恐怕差不多吧！那再买wii划算吗？虽然说wii会有全新的游戏方式，但这能够有多新鲜呢？能够持续多久呢？会不会在玩了一阵之后便觉索然无味呢？那再跟不断加入新元素的XBOX360可比吗？龙哥认为呢？其次，我准备购入一部新掌机，看电软上说微软和世嘉会在2007–2008年时发行新掌机，有可等性吗？好像没，那就剩NDSL和PSP了，这两款掌机都在出新游戏，看起来都不错，可玩了两年GBA了，觉得有些没意思了，而NDSL的游戏也是在GBA的基础上做的，好像没什么意思，PSP我没接触过，不知道究竟怎么样，龙哥玩了之后认为NDSL和PSP哪个游戏性更强呢？最后就是想问一下为什么电软每次都要七、八天才能到我们这里，害得我三天两次的往报亭跑，我忍了，怕错失哪一期，借都没得借，有好多期都是托西安朋友给我买，我放假去取的，可是还是希望你们能快点开F1来好不？不骑高达，那玩意

危险！　　　　　　　（陕西铜川 张威）

答■到中国发行？你指的是行货版的PS3和Wii？倒不是说龙哥有多悲观，但是个人认为次世代新主机即便真的准备发售行货版也绝不可能会是近期的事情，虽然关于这方面的传闻之前偶尔就有一些，不过毕竟市场方面的不够完善，环境，特别是盗版猖獗的问题一直就没有得到很好的解决，就算真准备发售行货主机也需要足够的准备时间，不然就很有可能步行货PS2的后尘了。简单来讲就是暂时不用指望了。PS3发售后360的降价倒是很有可能的，不过龙哥以为Wii在中国应该不会炒到太高的价格，而且PS3被爆炒到天价的可能性要更高，完全不可能会发生PS3和Wii价格差不多这种情况。首先PS3的普通版价格是49800日元，而Wii的价格是25000日元，前者从基本价格上就要贵了一倍！另外，由于PS3首发供货不足已经是板上钉钉的事了，日版首发8万的销量还要分成两周来卖，可以说第一批PS3中能够在我国游戏店出现的数量实在会是少得可怜，这就必然导致其价格被爆炒（价格会突破一万以上基本上没有太大悬念）；相反，Wii在供货方面则比较充足，不会因为出货量的缘故导致提价，如此一来，PS3和Wii两台主机在我国的实际价格不但不会像你所说的那样“差不多”，其价格差反而很有可能会被拉的更大。至于Wii的全新游戏方式到底能有多新鲜这个问题，龙哥因为还没有亲身实践过，所以目前还无法给你确切的回答。至于这种新鲜感能持续多久，龙哥认为你不妨参考同样以创意为卖点的NDS如今的人气程度和生命力，比较老任在创新方面的能力绝对是人所共知的，NDS发售之前也有不少人抱着和你相似的担心，不过任天堂和NDS这两年来用实际行动来证明了这种担心完全是多余的。“NDSL的游戏也是在GBA的基础上做的”？龙哥不明白你是怎么得出这个结论的，难道是因为NDS画面效果进步得不是太突出？还是因为名作纷纷在其上发售续作？NDS上有许多游戏都是根据硬件性能专门打造的，至于GBA上的好游戏在NDS上发售续作的情况，这不是任何主机上都存在的现象吗？单论



游戏性的话，龙哥始终认为NDS要明显强于PSP，尽管PSP上也有那么几款不错的游戏，但是整体来看完全无法同前者抗衡。至于微软的新掌机，已经传闻N年了，你就先假装没这回事吧……杂志的邮寄问题，发行部会第一时间将杂志送到邮局，不过鉴于我国邮局在寄送速度上的问题一直没有明显改善，我们也只能爱莫能助的说声抱歉了，比较这个已经超出了杂志社的能力范围，请见谅。

M3比较不错，我就准备买它了。因为我是第一次接触烧录这方面的东东，所以还有不少比较具体的问题不大明白，希望龙哥能帮忙解惑。1、听说不同的烧录卡进入游戏的方法也有所不同，比如NDS模式和GBA模式等等，进入不同的模式要不同的操作，请问龙哥M3在这方面是怎样的？2、除了NDS游戏，M3应该也能玩GBA游戏吧，那玩GBA游戏也是直接运行的吗？3、关于记录的问题，M3是怎样的，这点非常重要，请龙哥一定要回答啊！我可不想辛辛苦苦玩了半天结果发现没存上。4、好像烧录卡都需要经常升级内核版本才能玩新出的NDS游戏ROM，是这样的吗？



那么M3在升级时有什么要注意的事项？5、使用M3其他还有什么需要注意的吗？

（广东顺德 张科）

1.M3有3种载入方式：刷机后直接开机进入NDS模式，NDS模式下按START键进入GBA模式，或者按住SELECT键后再按开机键，进入NDS本体菜单，然后选择GBA模式进入。2.M3不能在NDS模式下直接玩GBA游戏，这点和SC是不同的，M3必须要先进入GBA模式才能正常运行GBA游戏。3、使用M3的话，游戏中的记录其实就是保存在存档芯片中，再次开机或者复位的时候，会自动将存档芯片中较新的存档写入到存储卡上（自动存档开启状态）。如果你要更新某个游戏的存档时，正确的操作应该是，下载完想要更新游戏记录的游戏后再随便进一个其他游戏，然后关机，之后再从电脑恢复存档，然后重新运行NDS。这个时候M3自动备份的就是刚才最后玩的其他游戏的存档了，可以正常恢复。应该说，M3在存记录方面比较麻烦，这一点还不够体贴。4、是的，M3的升级方法是先从网上（建议去官网）下载对应版本的升级文件，CF版下载CF版，SD版和MINISD版下载SD版的。解压缩后，把里面的“XXXXXXX.CXX”这个内核文件拷贝到存储卡的根目录下，插好M3开机就会出现发现新内核的提示，按START键进行升级。升级后把根目录下的内核文件删除，不然每次都会提示升级，还有就是升级过程中千万不能断电。5、不要在M3的根目录下放太多文件，不然的话游戏时就有可能发生找不到原本存放在根目录下游戏的情况。

龙哥好，由于我住在一个小城市，所以我们这里的电玩很落后（其实也买不起好机器），前不久我的一个好朋友买了台二手的PSOŃE，虽然机器比较破旧了，不过还是能够玩游戏的。我们这段时间刚开始打《寄生前夜2》，因为没有玩过前作，所以有些问题想要请教龙哥。1、这个游戏里好像没有级别的设定，我发现艾雅怎么样都不会升级，可是战斗后明明就是会得到经验值啊，如果不能升级的话那要经验值还有什么用？2、“M.I.S.T.”这个词语是什么意思？我已经看到N次这个词语了。

（甘肃庆阳 寄生者）

1、《寄生前夜2》之中的确是不能够升级的，主角艾雅不会有能力值的升高和等级提升这些设定。至于战斗后得到的经验值是用来唤醒因为艾雅的感性变化所封闭寄生能力的。你可以通过使用战斗后获得的经验值来学习艾雅的寄生能力，一共能学会12个分别有3个级别的寄生能力，学会低级别的能力所需使用的经验值较少，相应的学会高级别的能力所需使用的经验值就比较多。一开始只能在寄生能力菜单里看见8种能力，只有当你将每个元素的寄生体能量级别升到最高时，第三个就会出现。想要学会这些高级能力需要的经验值很多，不过其威力也是非常强大。2、“M.I.S.T.”是“线粒体调查和控制小组”(Mitochondria Investigation and Supression Team)的缩写。在游戏中，这是一个与逐渐递增的新型线粒体斗争的单位，美国以及其它国家政府隐瞒了该单位的存在。

我非常喜欢GBA上的《最终幻想战略版》，这个游戏我已经玩了很长一段时间了，感觉本作既有“皇骑”的战略设定风格，也加入了许多FF系列所独有的设定，像我这种既喜欢战略游戏也喜欢FF的人自然对其十分的喜爱。这次写信给龙哥，主要是有几个问题想要请教。1、听说本作中有能够成长的装备，请问这些装备是什么，如何才能入手？2、关于游戏里面的怪物饲养牧场，龙哥能不能给多解释解释？3、学习青魔法需要注意的要点？

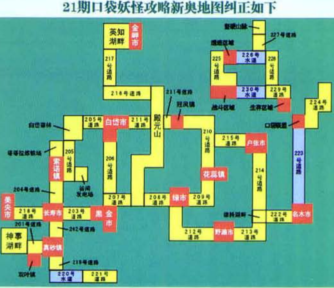
（云南昆明 仲裁者）

1、FFTA里能够成长的装备一共有4件，它们分别是**セクエンス**（骑士剑）、**サベレ・アウデ**（杖）、**アカシアの**帽子和**ペイトレ–ル**（铠甲）。其中**セクエンス**的初始武器攻击力是32，武器攻击力可以成长，是王宫**ト–ナメント**的奖品；**サベレ・アウデ**的初始魔法攻击力是5，魔法攻击力可以成长，是王宫魔道大会的奖品；



アカシアの帽子的初始魔法防御力是2，魔法防御力可以成长，在王宫游泳大会上获得；**ペイトレ–ル**的初始武器防御力是28，武器防御力可以成长，在**クランリ–グ**决胜战获得。这4件装备当入手数量超过1件时，道具数量不会增加，反而是使相应的数值+1。由于可以拿到这4件装备的王宫比赛是可以反复进行的，也就是说虽然这些装备实际只能各得到1件，不过我们可以通过反复参加王宫比赛获得这些装备来使其附加能力获得成长。这些装备除了可以成长外，装备后还能提升许多能力值，属于相当强力的装备。2、在游戏中被猎人这项职业使用特技“生**け捕る**”抓到的怪物都会放在怪物饲养牧场中。“生**け捕る**”时除了会抓到怪物之外还能够会获得其相应的**ソウル**，给“**めたもる**士”这项职业装备上**ソウル**后可以习得相应的模仿怪物的特技，模仿时能使用的特技与饲养场中的怪物种类有关。怪物刚被抓到饲养场时对主角的好感度都是最低的状态，我们可以通过喂养各种道具以提高好感度。一般来讲只要喂30个左右的乙女**のキッス**或5到10个**フエニックスの**尾就能使其对主角的反应出现心状，再继续喂同种的道具怪物会不肯吃，这时可以改喂万能药，再喂N个万能药就能够让怪物的好感就能达到最高值，这时怪物对主角的反应是“**マ–シユ**大好**き**”。3、关于青魔法的学习，在本作中是不能通过己方的人向己方的青魔道士使用特技来习得青魔法的，无论是青魔道士还是**めたもる**士。常见的青魔法修得方法是通过魔兽使い控制敌人，此外也可以通过敌方的青魔道士习得。另外，一些特定的青魔法学习条件比较特别，比如**にらみ**必须正面面对敌人才有机会被命中、“死**のル–レツト**”可以通过**リレイズ**魔法习得、自爆即使是必须待其濒死时才会自己使用。







□文/MonkeyKing □责/唯夜

迟到的评论，PERSONA3后感

这次的游戏感想非常难写。

通常感想太少了不好写，但这次则是感想太多了.而且太杂——何况也并不全是正面意义上的.不如说牢骚居多。要把这些看法整理成有条理、有可读性的文字，而不至于沦为纯主观意义的东西.实在要花一些时间去梳理。所谓梳理，既包括斟酌文字，也包括反复审视这款游戏。

所以，这也算这篇评论“迟到多时”的一个理由吧。

这次的PERSONA3前后用了一个多月才通关，看看记录是126小时——再想起发售前官方所说的“通关50小时左右”，不禁苦笑（虽然如果赶得紧的话的确50小时足够了，但如果这样也算的话，那其它游戏所需的必要时间还可以减少一半左右）。

P3真是个典型的配合暑期推出的游戏.如果不是暑期.相信没有多少人有时间通关；而游戏里正好也是一个学期.和人物同步度过暑假的感觉还是挺共鸣的。但是，从内容上来看，确实本不需要这么多时间（事后听说监督桥野在一份访谈里说“让大家多花时间了真是对不起（笑）”……真是很无语）。

感想实在太杂了.为了能够给人看，费了很大力气整理出来，勉强分为负面和正面来说吧。

《PERSONA1·女神异闻录》、《PERSONA2·罪》.以及《PERSONA2·罚》三作的游戏监督是冈田，剧本作者是里见直，美工是金子一马。而P3的监督是桥野桂，剧本作者是田中一郎，美工是副岛成记。从STAFF上就能看出全部人马都更换了，因此对于作品的变革自己一开始就有了充分的心理准备。

但是，实际玩过以后还是没想到会有这么大的差别。

第一个感想是：这次最大的问题是剧本（系统上的强烈变革，有优点也有缺点，这个稍后再说，但这次的主线剧本真的是很难找到赞扬的地方）。

对于这次的剧本我总体上是持批评态度的，但并不是因为“和以前不一样了”所以就要批评，而是客观地将其作为一个独立剧本来看，这次仍然是亮点太少缺点太多。实际上现在的女神系列最大的问题也就是剧本——真3、DDS1&2、以及恶魔召唤师最新作以来PS2上的女神系列剧本都不能令人满意，其根本问题还是缺乏真正的写手，这次的剧本作者田中也是个不知道哪里来的人物。

RPG不同于其它类型的游戏，虽然玩家也可以纯粹玩系统，但剧情对于投入度的影响是非常大的。剧情关系到气氛，气氛则关乎PLAY时的热情——所谓入戏，就得要玩家感觉不出来这是在做戏，才能自觉融合到游戏里去。如果PLAY过程中经常冷场，达不到激发、维持玩家热情的目的，那么也会间接影响众人玩系统的热情。实际上PERSONA系列的系统一直不是强项，1代的时候更存在一些非常不人性化的设定，系列前几作都是欣赏剧情大于系统乐趣的“观赏型”RPG。但1代那么糟糕的系统也依然培养出了大批的fans，由此也可以看出剧情的重要性。

那么说回来，简单概括一下这次3代的剧本（或者说揣测制作者的意图），那就是想表现“塔罗牌概括的人生”。

塔罗牌里的大阿尔卡那牌一共22张，分别喻示了个体成长为“人”所必需的要素，而根据其番号连接起来就是对人一生的描述：

番号0 愚者：从零开始和无限的可能，表示人生的开端。

番号1 魔术师：创造和积极性。也意味着青涩、不成熟。

番号2 女教皇：精神面的成长，象征给自己带来知识的人。

番号3 女帝：母性和生命力。

番号4 皇帝：父性、决断力和统帅力。

番号5 法王：宽容和精神性的充实。暗示人与宗教的接触。

番号6 恋爱：选择属于自己的东西。通过这种选择形成自我。

番号7 战车：人生最初的胜利。

番号8 正义：树立是非观。表示人内心善恶与理性的成形。

番号9 隐者：探求者。深入自己的内心，探求并认识自我。

番号10 命运：表示不可知的命运。

番号11 刚毅：表示人的意识和热情，坚韧不拔的意志力。

番号12 刑死者（比较常用的叫法应该是倒吊男）：陷入空前的困境。

番号13 死神：由于困境造成的精神上的死亡。也象征新生的转机，旧的事物被抛弃，迎来新生。

番号14 节制：相对的价值观之间的调和。

番号15 恶魔：现实中各种甜蜜的诱惑背后隐藏的陷阱。

番号16 塔：落入陷阱，造成了人价值观

的崩溃。
番号17 星：名为希望的细小星光。这是人遭受变故后重拾生活勇气的开始。
番号18 月：不确定但充满希望的未来。
番号19 太阳：通过对希望不懈的追寻，最终得到了如太阳一般光芒的未来。真正的胜利，人生最后的辉煌。
番号20：审判：对自己一生的总结和裁决。
番号21 宇宙（一般写作世界）：完成了一生的旅途，最终得到了属于自己的场所。

以上就是这22张塔罗牌连接起来喻示的人生过程（这段解说引用自游戏）。

从后来的访谈看，制作人桥野的意思是在游戏里通过让主人公与这些塔罗牌代表的人物相遇，经历种种人生体验，从而完成人的一生之旅。这个想法其实是不错的，塔罗牌与Persona的关系，也是从系列一开始就有了。其立意并不是单纯为了追求神秘感或者"很酷"的流行元素，而是因为塔罗牌这种占卜方式本来就是一种心理暗示，占卜者得到的结果实际上是在心理暗示的情况下，自己的潜意识给出的答案。所以说塔罗牌可以理解为开发人潜意识的工具，这自然跟作为潜意识的最表层部分的Persona扯上了关系。

在游戏里，作品通过コミュ系统（community，人际关系的意思）把这22张塔罗牌里的大部分（除去少数特殊的）都分别用一个人物来对应（一人对应一张），这个人物的性格和背景故事符合塔罗牌喻示的含义，因此也就代表这张塔罗牌喻示的人生体验。

每个Commu人物都是一段小故事，通过与主人公的交往表现出来。比如代表"法王"的老夫妇讲述的故事就是以"精神上的宽容"为主题——老夫妇二人为了保住死去儿子的纪念物（儿子种下的一棵柿树）而一直强烈反对学校当局打算砍掉柿树的计划。但后来得知砍掉柿树是为了给新生修建的校舍时候就主动停止了抗议，以宽容和博爱的精神作出了让步，将空间留给未来的一代。

这些部分其实是这次剧本里真正的亮点，也是能体现女神系列一贯现实性的部分。可以说这次的剧本全靠Commu角色的支线剧情来拉分，主线剧情则是用一塌糊涂来形容都不过分。

所以，尽管制作人对于剧本有好的初衷，问题却产生于实际表现过程。所谓好的材料，也需要有好的调理才能成为佳肴。既然初衷是"塔罗牌喻示的主人公的人生之旅"，那这些"Commu交流"的部分就该成为剧情的主线才对。但在实际游戏里这些却成了跟主线无关的支线了，可有可无，而且不会和主线剧情产生互动——这点大概是最要命的，虽然产生互动对于制作方来说会增加很多工作量，但也必须有互动，才能把这些塔罗牌喻示的意义真、正、组、合进剧本主干里去，而不是成为单纯的能力数值的变动。

看看游戏发售一段时间后制作人员所接受的访谈，从中可以了解到，其实在开发过程中工作人员对于将Commu与主线产生互动的呼声也很高，甚至要求做出根据Commu互动来产生别的不同结局。但这些都被监督桥野以"这样会弄得主线剧本很复杂"为理由否决掉了，因此造成了现在这种"主线和支线不在同一个世界"的隔阂感——比如刚刚死了人，大家都哭得死去活来，画面一转就兴高采烈地去拍拖了……这类可笑情景。论其结果，还是一个懒字（也可能是为了赶暑假档期）阻绝了剧本得到充分料理的可能性啊。

那么这次主线到底说的什么呢？

简单概括地说就是：10年前某大企业桐条家的总裁发现了名为Shadow的不明黑色史莱姆，桐条家的千金也在遭遇事故里觉醒了名为"Persona"的对史莱姆专用超能力。总裁为了利用这种史莱姆的力量作坏事，于是召集科学家进行生化研究。而研究中有良知的科学家炸毁了研究所将Shadow分散为12个，放到全世界，造成了影时间的形成（Shadow只在影时间出现）。10年后新的野心家把主角等一群超能力者召集到一起，以讨伐作战为名使其逐个接触分散的Shadow，然后在12个都接触过以后他露出野心家的真面目然后立即被干掉了……

12个shadow 分别对应的是0～12番号的塔罗牌，12张牌凑齐以后番号13的死神就会醒来。并会召唤出将给地球带来原初的死亡的夜神Nyx（实际上在剧本里其居然是月球本体），Nyx到来之日全人类就会灭绝。10年前死神初次觉醒但被研究所的美少女机器人封印在了碰巧在场的主角体内，在和主角一起度过了10年以后，死神也具有了人类的感情，于是便向主角们告知了Nyx的存在。而主角最后在伙伴们的爱与友情热血根性魂……的支持下以生命为代价封印了Nyx，拯救了全人类，在最后的结局里，主人公满足地把头枕在美少女机器人的大腿上死去了（确实是死了，虽然包括我在内的大量玩家都没看出来，但监督桥野在访谈里说"没想到居然会引发生死的争议，我以为已经表达得很清楚了的。"）

那么，以上，剧情概括起来就是如此了……不知你是不是多少也有了一些无力兼无奈的感觉。

在主干之外的第二点问题，是本作对一些系列基本概念的曲解和丢弃所造成的作品变调。

这点听起来很容易被误解为"变了就不好了"、"还是老的好"之类的老生常谈——但并不是这样，一部系列作品，必然要有一个共通的主题思想，才能成为系列。即使剧情、人物之间完全没有联系，共通的主题思想也能将作品串联起来而使人感到"这确实是XXX啊！"

变革有两种，一种是进化型，在继承优秀传统的基础上做出大胆革新；另一种则是先破坏后建设型，将一切都推倒彻底重来，从零开始。

后者看起来很有魄力和挑战精神，但其实对于fans玩家来说是一种不够负责任的行为。因为玩家既然成为系列的fans，那么必然就是系列里有一些共通的东西吸引了他们（打个比方就像梦幻模拟战系列，很多玩家都是冲着漆原的人设去的）。这些部分对于玩家来说就是从自己口袋里掏钱的理由，也是作为系列理应继承的部分。

丢弃了不该舍掉的部分，结果可能造出全新的好作品，也可能像那个DC版梦模的下场——丢弃了漆原这个传统，对很多老玩家就失去了吸引力。当然，你可以说他们看不到游戏的其它优秀部分，但同时你不能指责人人都有根据自己兴趣来选择游戏的权力。失去吸引力了，就不买了，这是最自然的理由。

所以PERSONA系列的情况也是一样的。P1距今10年，P2距今6年，之所以到现在还有那么多玩家保持着对游戏的喜爱，就是因为游戏里体现出来的"Persona"这个特色和共通主题（如何细致理解Persona的这个词，请见今年第14期上对P系列主题分析的拙文）。

但看了上面的P3剧本梗概就会发现，这一作里的Persona能力完全没有体现出"为什么要在这里引用这个概念"的必要性。剧情里Persona能力的唯一的作用就是"能够消灭黑色史莱姆的超能力"，而这一能力能够通过试验引发，能够用药物控制。那么既然如此，何必要称之为Persona能力呢，直接就表现为超能力不是还更自然？Persona本身"人面对社会时所戴上的人格面具"的基本定义在剧情里没有得到体现，而如果不遵循定义，那么自然就没有用这个概念的必要了，总不能说理由仅就因为这是PERSONA的新作吧。

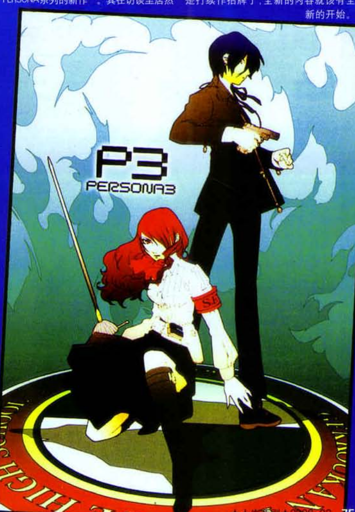
说到"新作"，个人感觉这位桥野监督脑子里想的只是"我（自己）想做个什么样的游戏"，而不是想着"这是PERSONA系列的新作"。其在访谈里居然大言不惭地说："本来女主角的入浴动画还要长，还要更'香艳'的，结果没有通过SONY的审查"……真让人搞不懂他脑袋里到底想做个什么样的游戏。

这个监督还因为一些很无聊的理由就随便更改了系列的传统设定，比如P1、P2里的敌人都是典出神话中的恶魔，这源于人们心里对未知生物的恐惧，通过这种恐惧形成了恶魔神话。而P3里的敌人一律改为了Shadow，其理由仅仅是"要是还用恶魔的话感觉很没意思呀"（访谈语）……

所谓Shadow的定义，也如同Persona的定义一样被桥野随意曲解。Shadow本身所意味的是一个人心理中的负面部分，而心里的阴暗是因人而异的，互相不可能等同的（张三心里见不得光的部分和李四的肯定不一样）。所以在系列前作罪与罚中，Shadow是以人物的面貌出现，每一个人物有一个对应的Shadow。

但到了P3里，Shadow却被改为满地乱爬的黑色史莱姆，无差别攻击所有看到的人类。这样的设定已经完全丧失了Shadow之所以为Shadow的意义，跟实验室里造出来的生化怪物无异了。那样的话，还不如干脆就叫做史莱姆，在剧情上还会更自然一点儿。

传统设定不是不可以更改，但是应当看到哪些设定是一个系列的灵魂和个性所在。而如果丢弃了这些部分，即使最后完成的是一个很出色的作品，那也只会是一个完全无关的东西了——若是那样的话，就该重新起个标题而不是打续作招牌了，全新的内容就该有全新的开始。



这次塔罗牌（Commu）被作为流程的主要部分（在旧作里只是起辅助作用），以及恶魔交涉被去掉等等一系列变动，都是因为监督单纯想要尝试“新的东西”——也就是说看起来更像是“为了求变革而变革”而不像是“根据需要来变革”。这样的结果自然是得到一个褒贬不一的系统了。

对于Commu的数值化我个人也持否定的态度。既然重点是感受性的体验那么就不该量化，而现在结果是造成玩家的主要注意力不是从Commu交流中得到的体验，而是“怎么数值还没MAX啊，时间还来得及吗”去了。

至于最后一段剧情，除了有严重模仿EVA的嫌疑外，通过“丧失记忆，然后在同伴的牵挂下重拾记忆，再次团聚”来煽情的手法也太老套了。而且游戏的EVENT动画粗陋得惨不忍睹，不知道是国内哪个动画小作坊的加工物，跟P2时候精美的动画形成强烈反差，如果要节约成本还不如不要动画。这些东西也影响了玩家的投入热情。

总之，个人事前没想到监督和剧本作者换人能带来这么大的变化。当然，并不是所有的换人例子都是消极的，比如不采用金子一马的人设就是正确的决定，他的画风确实不适合以青春、情感为主题的P3，现在副岛的人设在吸引新人上起到的推动作用也显而易见。但是，还是那句话，剧本实在是太难以让人产生共鸣了。

以上就是对于剧本的大致感想，总体评价就是主线剧本一塌糊涂，主要靠部分Commu的支线剧情拉分。留下了印象中，优点也还是有的，至少对于部分人物的描写比较成功——似乎细节细腻主线烂已经成了大部分RPG的通病。

最后是系统。对于这作的系统是有批评也有赞扬，与剧本上几乎全面的批判还是不一样的。

就系统来说，监督桥野的想法是“让玩家体会和现实一样的生活”，为此游戏将一年时间按照日历细细地划分为每一天，各种节假日、考试、寒暑假……完全和真实时间一样。尽管玩家对此系统褒贬不一，但我个人对这个系统是持肯定态度的。因为实际PLAY里，确实因为这种日数的划分，令人体会到了和真实一样的时间流逝。

“如何对待必然到来的死亡”是P3剧本想要表达的主题，同时也是历经了塔罗牌揭示的人生以后主角走到的终点，面对DEATH拿出了自己的答案（WORLD），而不可逃避的死亡只有时间，所以要体现这个主题，就必须让玩家体会到“时间的不可逆和宝贵”。

就这一点来说，游戏确实是部分做到了，这也是我对于日历方式持赞同态度的原因——日历方式最能体现时间的无情。这也就是系统一定要为主题服务，而不是倒过来。

现实里其实也是这样，我们总感觉时间这东西似乎总是多得用不完，但同时它也像手里的细沙一样缓缓流逝，一分钟也留不住。游戏前12个月流程里时间的充裕与最后一个月有限的时间形成了对照，就好像一个平时已经习惯了大手大脚花钱的人，突然发现自己口袋里已经所剩不多，必须精打细算过日子一样。作品开篇的文字“光阴似箭，要抓住有限的未来”的立意，通过这个系统多少得到了体现。

到了游戏终盘，回忆此前的流程，对比一般的游戏里的记忆是以剧情段落来划分的情况，P3里的回忆则会是以月、日来划分（大概不少人都会对暑假印象深刻），这种印象确实更接近于真实的人生。

实际PLAY流程里，就前半而言（9月以前），由于每个月都有明确的主线剧情（比如第一个月是描写主人公觉醒，第二个月是阻止暴走列车，第三个月是都市传说风格的女生失踪事件，第四个月是新的Persona使者登场），也就是和连续剧一样，每个月有一集相对独立的故事。这使得每个月都很充实，也能吸引玩家看下去，而不是像心跳等学园恋爱SLG那样单纯以攻略女生为目标完成数字的积累。

但是，9月以后剧本的张力明显开始舒缓，没有能继续保持之前每个月的丰富内容，这也是很多人从9月过后开始厌倦的原因。

很多人都说将一个月划分为30天是令人厌倦的原因，但我并不这么认为，而是认为问题应该归结于剧本。一个月30天，就是30个框，如果每个框里都有内容，玩家就不会感到枯燥，而只会觉得内容丰富。当然，为了这个目的，剧本作者就必须编写大量的事件来填满这30个框才行。而游戏头几个月事件丰富，张力十足，到了后半明显就冷落了许多——其结果，还是一个懒字（要不就是赶档期偷工减料）。

到底是系统本身有根本性的缺陷？还是制作人树立了这么一个系统，却没有提供足够的配套服务？我倾向于后者。批评系统很容易，大概看看系统结构，看几条玩家反应就可以做出揣测，而批评剧情才是最难的，因为不是深入去体会过的话根本无从说起。剧情和系统的结合效果，是相乘还是互拖后腿，就更是非得



仔细玩过才能了解了。

战斗系统就暂且一笔带过了。对于这次的战斗系统玩家基本上是好评一片的，除了部分对同伴AI的抱怨意见外（也因此除了这点实在没啥可挑剔的地方了）。实际上P3能够在剧本如此糟糕的情况下还能在各大游戏评论网站维持70～80左右的评分，我认为战斗系统的出色向上拉了很大分数。

最后想讨论一下游戏最后两个月里，末日到来前的萧杀气氛。其实这种气氛才是我个人喜欢的，也是喜欢女神系列的理由之一。

大众面对不可知的未来，流言四起，躁动不安，但大多数人选择了在日复一日的日常中漠然地等待未来——这种人心的消极部分在2代罪、罚里得到了淋漓尽致的描写。相比之下，P3就逊色多了。但我还是宁愿把这些看作P系列的特色之一，因为Persona是人心的产物，树立了这个主题就必然应当以描写人心为主。

女神系列里不少作品都喜欢描写处于特殊情况下的现代人的反应，也因此系列里大多数作品都把时间选在了199X年。因为二十世纪末本身就是个特殊的年代，也是时局动荡人心不安的时代，最为适合作为表现大众不安的舞台。但是过了1999年以后（为什么是这一年原因大家都知道），再来制造“世界终末”的剧本就很难有实感了。所以时代背景设定在2009年的P3，采用“末日”段子所取得的效果并不好。

P3里真正的Shadow，是社会大众的“无气力症”，我认为这是长期以来经济不景气，对于未来感到失望，失去了创造的动力和生活的活力，漠然混过一生的现代社会日本人的缩影，同时大概也是游戏业界连年萎缩冷风冷雨给剧本作者的感受。因此P3里的“人类灭亡”也不是战争或核爆式的外力毁灭，而是人类失去了生存活力以后的自行消失。这个部分也许是作者对于社会现状的担忧，也本该可以成为联系现实、提高剧本表现力的突破口之一的。但可惜，实际给人留下印象的，大概也就只有在冬季的冷风里满大街的传单了。

由于监督心血来潮式的理由，便随意更改系列的基础设定，并将Persona曲解为单纯的超能力，将Shadow改头换面为满地爬的史莱姆……这些最后不仅造成了Persona这个主题的丧失，也使得本来紧扣社会现实的系列剧情变为了超能力者和史莱姆之间的战斗。

以上基本就是我对于P3的玩后感了。批评归批评，个人也承认很大一部分观点是由于同前作剧本相比较的结果（没法子，P2的剧本实在太出色了）。实际P3若独立地作为一部作品，其综合素质还是在中等偏上的。就日本市场的反应来看，这次P3也还算不错了，销量上了20万，各处的玩家评价也以好评居多，制作人桥野亦满面笑容地宣称“看样子还可以继续做续作啊？”



说到底，游戏的销量还是“公论”说了算，所谓公论就是多数人的意见。像P2那样很有内涵但是不被多数人理解的剧本大概是不会再出现了（有句话说的好：“看不懂的内涵就不是内涵！”）。我个人的意见，说到底也只能是作为一个P系列老玩家的观点罢了。对于从P3开始的玩家来说，根本不要去管什么和前作的对比，或者什么Persona、Shadow等概念，只管自己玩得开心就好了。

“自己喜欢的游戏就是好游戏，即使全世界的人都不喜欢。”——这就是我对于游戏的观点。

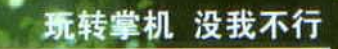
总体评分8分（这是不与系列前几作相比较，而是单独作为一个RPG来看的评分。）

画面：8.5（不华丽，但风格很好，个人也偏爱这种模拟2D的风格。）

音乐：8.0（凡是有歌的部分都很好，纯BGM的部分则都很差，目黑果然更适合写歌而不是作曲。）

系统：7.5（其实本该分为AVG部分和RPG部分来评分才合理的，AVG部分拖了分数。此外如果不是路西法&撒旦的合体技太破坏乐趣的话还可以再高些。被人严重抱怨的同伴AI问题除了面对最终BOSS的暗夜のドレス争先恐后冲上去自杀外，其它倒没什么，适时调换命令的话基本都能应付。）

剧情：7.0（如果不是部分Commu剧情挣分，以及部分剧情中同伴的台词编写得真的很不错的话，恐怕分数还要低一些吧……）


玩转掌机 没我不行

新一代光磁存储技术：HD-DVD,or蓝光？

与蓝光比起来，HDDVD的发展技术更加成熟，而且在实际推广方面也走在了蓝光的前面。在这类媒体展销会上，蓝光主要是展出各种光盘，播放器方面则比较少，而HDDVD的播放器则已经相对而言比较成熟了。索尼的PS3无疑会对蓝光的普及起到很大作用。

——蓝光与HDDVD两大全新存储媒体完全比较 所有相关知识以及常见疑难问题解答彻底分析！

Q HD-DVD和BLU-RAY DISK的由来

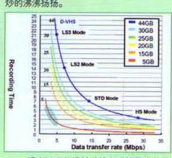
自从1982年CD问世以来，光磁存储体逐渐进入了我们的生活，现在，CD和DVD仍然是软件、音乐、影视等发行和传播的最主要载体，CD机、DVD机、CD/DVD随身听、使用CD/DVD的各种音响等等都是很普及的娱乐设备，只读或是可写入的光磁驱动器是个人计算机上几乎不可缺少的硬件设备，而家用游戏主机也早在十余年前就告别卡带，全面采用光磁存储体了，可以说光磁存储设备在我们的工作、学习和生活中几乎是无所不在的。

排除PD、MO等影响很小的非主流光磁存储体，光磁存储体到目前已经有三代，第一代是CD，第二代是DVD，第三代则是HD-DVD和BLU-RAY DISC（BLU-RAY，BD，也就是俗称的“蓝光”），它们目前正在为谁是新一代光磁存储技术标准而进行着竞争。

每一代光磁存储技术都是经过了多年的研究和各种各样的考验才逐渐成熟起来的，如CD技术的研究在二十世纪七十年代就开始了，形成标准是在1981年，DVD技术的研究通常认为是始于1990年（有些资料证实时间或许更早），确立标准是在1996年，而HD-DVD和BLU-RAY DISK的启动其实也比大家想象的要早得多。虽然发展方向迥异，但有一点是相同的，那就是影视业是推动新光磁存储技术走向成熟的最主要助力。

DVD实用化的最大动力是对更高质量影片的追求，Video CD（VCD）的画质和音质当时已经显得非常落后，而CD-ROM的容量无法存储更高质量的影片，因此美国好莱坞七大电影公司1994年共同提出了新型影音光碟的倡议，包含高影像品质、高音响效果、一片光碟能容纳135分钟影片、一片光碟能存储同一节目的多种版本、一片光碟能容纳多种语言版本、能适应不同长宽比屏幕、具备防盗版功能七点要求，与研发DVD技术已有数年的东芝等厂商一拍即合，这些要求成为制定DVD规格的基础，并在当年开发出了DVD的雏形。1997年DVD机开始上市，同时上市的有多达500多部DVD影片，有力的推动了DVD的发展。

HD-DVD和BLU-RAY DISC的主要动力则是高清视频。DVD-VIDEO的影片分辨率为720x480（NTSC制式）或720x576（PAL制式），属于标准视频（Standard-Definition，SD，标准清晰度）几年前看来或许画质很好，但时代已经变了，现在是高清晰视频（High-Definition，HD，标准清晰度）和大屏幕电视的时代，一旦领教过高清晰影视的效果，没有人会再对标清视频感到满意。现在，高清晰电视（HDTV）在一些国家已经达到一定程度的普及，我国的高清晰电视也在稳步发展，几种高清影片规格现在也已经确定，如VC-1、H264等，可以说高清晰视频已渐入佳境。实际上，现在在国内高清晰视频就已经比较流行了，而国内一些电视厂家等所做的各种宣传也把“高清”这个词爆炒的沸沸扬扬。

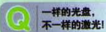


现在DVD的尴尬处境几乎就像当年的CD，如上图所示，我们可以看出存储媒体的容量、视频流数据量和视频存储时间三者的关系。单面单层DVD的容量上限接近5GB，从VHS视频、低清晰度视频到标准清晰度视频，DVD碟片可以存储的视频时间从7小时，下降到2小时左右（一般DVD影片多在4Mbps-6Mbps），再下降到了1小时（标准清晰度视频的最高规格），而如果用来存储20Mbps-30Mbps的高清晰视频，DVD碟片只能存下约20-30分钟，如此一来，存储一部影片必须要用4-6张DVD碟片，这实在是非常不方便，而且目前DVD光盘的数据传输速度也严重影响了它在高清视频上的应用。以H264视频为例，其视频流数据量为20Mbps-40Mbps，常见的通常是20Mbps-25Mbps，要在一张光碟内存入一部影片的长度（同样要求135分钟），光磁存储体的容量应该在20GB-25GB左右最为合适，显然，新一代光磁存储体需要达到这个要求。

2003年11月前后，负责制订新一代光磁存储体规格的各大厂商陆续收到了来自美国好莱坞的一封信函，也就是被业内称之为“Wish List”的意见书，表达了电影业界对新一代光盘规格的9点要求：1、民用规格和个人电脑规格必须统一；2、必须具备完善的著作权保护技术；3、必须拥有足够的容量，制造成本必须控制在与现有DVD相同的水平，不得使用专用盘盒；4、能实现高画质，分辨率应达到1920×1080，具备多种长宽比等功能；5、可实现多声道音频等功能；6、可播放DVD影碟及以前的标准音频格式；7、具有与互联网的协作功能。可实现对话型操作；8、可与现行DVD共用创作工具；9、确保可靠性，如确保同一规格光盘的播放兼容性。这也成为HD-DVD和BLU-RAY的目标。

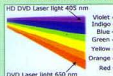
虽然目标相同，但由于技术上的分歧和利益的争夺，结果新一代光磁存储体产生了两位候选人，也就是HD-DVD和BLU-RAY DISC。HD-DVD阵营以东芝为首，包括微软、NEC、三洋、英特尔等厂商和环球影业

等电影公司，BLU-RAY DISC阵营以索尼和松下为首，包括先锋、飞利浦、苹果、三菱、三星、夏普、先锋、LG等厂商和福克斯、沃尔特迪斯尼等电影公司。

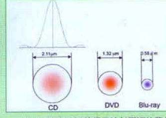


一样的光盘，不一样的激光！

无论是图像、音乐、软件还是影片等任何的数据，都可以用二进制数字来表示，当初CD光盘就是用这个原理来设计的，每一张光盘大致可分为三层，最下面一层是透明基层，贮存着有用的信息，最上面是保护层，中间则是金属层，通常用铝制造。在这层反光金属层上，有无数间隔的凹槽，以圆形排列，读取数据的时候，是用激光从基层投射到反光金属层，当激光投射到凹槽的时候，涂有金属的凹槽就像镜子一样，把光反射回去，由于槽的深度是激光波长的四分之一，从凹槽上反射回来的光与从平面上反射回来的光，走过的路程正好相差半个波长，根据光的干涉原理，这两部分光产生干涉而抵消，产生了一个1的信号，而如果两部分光均是从凹槽上反射回来，或都是从平面上反射回来，则不会发生干涉，反射光产生了一个0的信号，所以每个凹槽的边缘代表1，其它地方则代表0。这就是利用光盘贮存信息和读取信息的基本原理。而可写入光盘有更多的层，读取上和普通光盘相同，写入数据时则是个用不同功率的激光烧制这些凹槽的过程。DVD、HD-DVD和BLU-RAY也都是按照同样的基本原理来工作的，而这些光盘的尺寸也完全相同，但是它们的存储容量却相差数倍、数十倍，未来甚至会相差数百倍，究竟是怎么达到这一点的？最主要区别就在于它们使用的激光不同。



上图显示了不同激光的波长，CD在读取数据时使用的是波长为780～790nm的红外激光（Infrared Laser），CD的最小凹槽长度为0.834μm，道间距为1.6μm，而DVD在读取数据时使用波长为635～650nm的红色激光（Red Laser），其最小凹槽长度仅为0.4μm，道间距为0.74μm，因此在同样大小的盘片上，有着远多于CD的凹槽，记录的数据也比CD增加了许多。



BLU-RAY DISC使用了波长更短的蓝色激光（Blue laser，或Blue Ray），这也是其名称“蓝光”的由来，BLU-RAY使用的蓝色激光波长为405nm，大大减少了凹槽长度和道间距，从而能够记录下比DVD更多出数倍的数据。

HD-DVD同样使用了波长为405nm的蓝色激光，但是，HD-DVD的道间距为0.40μm，大于BLU-RAY DISC的0.32μm，因此同样情况下HD-DVD记录的数据容量便不及BLU-RAY DISC多，同为单面单层盘片的情况下，一张蓝光光盘容量为25GB，而一张HD-DVD光盘容量为15GB。

HD-DVD和BLU-RAY DISK的容量与速度

从DVD开始，光盘开始有了多面多层设计，分为单面单层的DVD5，单面双层的DVD9，双面单+双层的DVD14，双面双层的DVD18等，这样的技术可以让光盘的记录容量获得成倍的增长，HD-DVD和BLU-RAY DISK把这一特性更加发扬光大。

蓝光光盘的物理规格和CD/DVD光盘几乎完全相同，直径仍然和CD、DVD同样为120mm，厚度也同样是1.2mm，中央圆孔等其它数据也完全相同。目前已公布单面单层、单面双层两种规格。单面单层蓝光光盘的容量为25GB（实际上是有23.3GB、25GB、27GB三种），单面双层蓝光光盘的容量为50GB。速度方面，BLU-RAY DISC的1倍速读取和写入速度均定义为36MB/s，目前已经有4倍速的可写入式蓝光驱动器，据说其读取和写入速度高达144MB/s，如此高的速度，才能满足即时播放高清晰视频和玩高清晰游戏的要求，相比之下，CD-ROM的1倍速为150KB/s，52X CD-ROM速度仅为7.62MB/s，DVD-ROM的1倍速为1.32MB/s，16X DVD-ROM速度仅为21.12MB/s，面对高清晰视频可以说是先天不足。

BLU-RAY DISC有着雄心勃勃的计划，单面4层和单面8层的蓝光光盘及相应的驱动器已在开发之中，单面4层的蓝光光盘容量将达到100GB，而单面8层的蓝光光盘容量更是可以达到200GB。BLU-RAY DISC的速度未来也会提升到6X，以及更高。



HD-DVD光盘的物理规格也和CD/DVD光盘完全相同，目前HD-DVD光盘可以分为三大类，一类是HD-DVD规格，包括：单面单层和单面双层的3X DVD-ROM，这种实际上是改良的DVD光盘，顾名思义，它是DVD的“三倍增强版”，其容量和DVD-ROM同样，有一种单面单层的容量是4.7GB，另有一种单面双层的容量是8.5GB，其它三种可以看作是全新的HD-DVD，包括单面单层的HD15，容量为15GB，单面双层的HD30，容量为30GB，单面三层的HD45，容量为45GB，这些HD-DVD的命名规则也和DVD如出一辙。另一类是HD-DVD和SD-DVD混合规格，一种是单层HD-DVD+单层SD-DVD，光盘为双面，容量为15GB+4.7GB=19.7GB，一种是单层HD-DVD+双层SD-DVD，光盘为双面，容量为15GB+8.5GB=23.5GB，一种是双层HD-DVD+单层SD-DVD，光盘为双面，容量为30GB+4.7GB=34.7GB，一种是双层HD-DVD+双层SD-DVD，光盘为双面，容量为30GB+8.5GB=38.5GB。最后一类是HD-DVD和SD-DVD双规格，目前只有一种单面单层的，是在单面单层盘片上一层是HD-DVD，一层是SD-DVD，容量是15GB+4.7GB=19.7GB。更高容量、更多层数的HD-DVD目前也在开发中，预计单层容量也可以达到20GB或更高。

速度上，HD-DVD的1倍速定义为4.5MB/s，目前已有的HD-DVD均为8X，实际速度大约30.24MB/s，和1倍速的BLU-RAY DISC差不多。作为DVD的改良版，3X DVD-ROM也达到了这样的速度，通过增加对高清视频规格的支持和提高速度，3X DVD-ROM可以利用现有的DVD生产技术和设备，成为最廉价的高清视频方案，单面双层的3X DVD-ROM实际上也足以存储约2小时的高清视频。

HD-DVD为了向下兼容DVD而做了许多设计，它不仅仅是能够支持DVD规格，而且在数据格式等方面都可以向下兼容，这些是BLU-RAY DISC不能做到的，因此HD-DVD可以更加充分地利用现有的技术、生产和媒体资源，而且成本更低，其规格亦得到DVD论坛协会官方批准为下一代光碟存储规格。但是，有得必有失，HD-DVD在一些方面也作出了妥协，因此技术上看起来是全新的BLU-RAY DISC更加先进一些，HD-DVD则稍逊一筹，在速度、容量等方面都落后于BLU-RAY DISC。



HD-DVD和BLU-RAY DISK的种类

BLU-RAY DISK可以分为只读式的BD-ROM，能够写入一次的BD-R，能够多次反复擦写的BD-RE三种，每种均有单面单层和单面双层两种，因此目前共有6种蓝光光盘。

前面讲到了HD-DVD的三类规格，其实其中只有HD-DVD规格会是主力，其中3X DVD-ROM是只读的，不会有可写入的品种，而标准的HD-DVD将有只读式的HD DVD-ROM，能够写入一次的HD DVD-R，能够多次反复擦写的HD DVD-RW三种，每种都有单面单层、单面双层、单面三层三种规格，而HD-DVD和SD-DVD混合规格光盘以及HD-DVD和SD-DVD双规格光盘其前景尚不明朗，目前还未公布其盘片种类。

两种媒体各自所用到的版权保护技术

新一代光盘采用的版权保护技术是最让人关注的地方，也引发了非常多的争议。

HD-DVD和BLU-RAY DISK目前都已经确定以AACS作为版权保护技术，因此AACS已经铁定是新一代光盘所采用的版权保护技术。AACS标准是由沃尔特迪斯尼、华纳兄弟娱乐、IBM、英特尔、微软、松下、索尼和东芝总计8家公司共同成立的“AACS LA”制定的。我们可以发现，直到AACS规格确定，索尼才公布PS3的日程，可见AACS技术与BLU-RAY DISK，与PS3有非常密切的关系。

AACS的类似于当年DVD光盘使用的CSS和DVD-RAM与DVD-RW等光盘使用的CPRM版权保护技术，但是其内容都是重新制定的，变得更加可靠，不但采用AES加密方式，而且密钥数据长度提高到了128位，而且还把保护对象的范围扩展到了互联网、家用网络和数字电视，而CSS和CPRM只限于装置和光盘本身。CPRM是在光盘中嵌入了二维矩阵格式的MKB（media key block，媒体密钥块）。

一旦发现非法终端，就会对MKB进行处理，使该终端使用的密钥数据变成无效，通过将其嵌入到此后量产的光盘中，就将无法



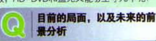
再对加密内容进行正确的解码。CSS采用了类似的方法来阻止不符合版权保护规定的非法终端，但使用了最新的“NNL tree”结构的MKB，能够更准确的判断终端设备是否合法。过去电脑记录播放装置和主机之间的认证是用固定的随机密码来验证的，而AACS则不同，即使被破解，验证密码仍然可能更新，或者会为设备单独确定验证密码。虽然AACS规格已经确定，目前还是有不少未知之处，但可以肯定的是，AACS的保护更加严密，更加难以破解。

BLU-RAY DISK还用了HDCP和DTCP版权保护技术，限制视频的输出，如果没有通过验证，或者输出的接口不符合规定(比如可以强制使用HDMI输出)，就可能会无法观看视频，或者使视频从高清晰度下降到标准清晰度，因此这也引起了大家的质疑，是否我们的电脑配备了BD光驱或者HD-DVD光驱，却仍然不能播放这些光盘上的高清视频？这一点，即使是声称已经在自家显卡中加入了HDCP支持的NVIDIA和ATI也不能保证。

分区发行是另一种保护版权和限制传播的方法，过去DVD是分为6个区，1区为北美，2区为西欧、南非、日本，3区为韩国、中国台湾、东南亚，4区为中南美、纽西兰、澳洲，5区为俄国、东欧、非洲，6区为中国大陆。蓝光则分为3个区，1区是美洲和东亚(包括日本、韩国、中国台湾和其他东南亚地区)，2区是欧洲和非洲，3区则是俄罗斯和中国大陆。

HD-DVD阵营因为对分区计划的意见不统一，目前还没有确定分区。

虽然有很多未确定之处，但HD-DVD和BLU-RAY DISK的版权保护已经可以肯定是比DVD要严密的多，但是这世界上没有不可摧毁的盾牌，也没有破解不了的技术，当年DVD光盘上市之后，大约有两年的时间让盗版商束手无策，但最后还是被破解和大量盗版，HD-DVD和蓝光又能够坚守几年呢？



目前的局面，以及未来的前景分析

其实关于HD-DVD和蓝光，还有好多好多东西可以说的，比如它们在数据结构上的先进之处，蓝光光盘的防划伤和防尘功能，等等，但是什么都要说的话，恐怕说起来就要没完没了了，而很多东西对一般读者来说可能会比较费解，所以这次只能讲一讲比较重要的几个方面。

相比起来，蓝光阵营看起来阵容更庞大一些，有更多的硬件厂商、家电厂商和内容提供商加入其中，而且技术规格较领先少许，但HD-DVD阵营却也不弱，而且其发展进程也处处领先于蓝光，规格早于蓝光制定，各种产品的进度也都早于蓝光，一直占有先机。价格上也是HD-DVD比较有优势，虽然光盘的价格差不太多，但蓝光影碟机和蓝光光驱的价格都比HD-DVD高出许多，所以总的来看，两者仍处于均势。



HD-DVD和BLU-RAY DISK离我们已经不算太远了，东芝HD-DVD影碟机和一些HD-DVD高清影片已经分别在今年4月和5月上市了，而蓝光影碟机和蓝光高清影片也在今年6月上市了，现在也有了个人电脑使用的蓝光光驱和HD-DVD光驱，以及配备HD-DVD光驱的笔记本电脑，在中关村电子市场就能买到。但是，HD-DVD和蓝光设备的数量稀少，价格也高高在上，一般消费者目前还不容易接受，只有发烧级玩家才乐于尝试。一般消费者目前还是要等待它们变得更加成熟，以及PS3和XBOX360的HD-DVD驱动器上市。 □文/白菜

秘技天地

《分裂细胞 双重间谍》是这期的重头戏，是360近期难得的好作品。除了攻略部分之外，秘技天地也提供了相当多的料。此外FF5如日中天，FF6的发售日期也已经确定，喜欢这个系列的玩家们可绝对不能错过这两部大作。　□责/猴子



PS2 天使之翼

日版　秘技实用度：★★★★

●简单地使用ツインシュート：

首先带球到要使用ツインシュート的队、ツインシュートができるTPがたまっていたら、その相手がシュートしたらツインシュートになることがある

PS2 俄罗斯方块

日版　秘技实用度：★★★★

●家用机版本的俄罗斯方块游戏：

在“Machine Select”画面中一直按住方向键的右边。之后就可以使用C Board和Mega Drive版本的游戏。此外也可以退回System 16的画面。

PS2 hack//G.U. vol.2 念君之声

日版　秘技实用度：★★★★

●死亡无效：

角色们在战斗中死亡的时候，会说完一句话才死去（日式游戏的通病）。但是在他们开始说话之前立刻给这些角色使用回复魔法的话，他们就会神奇地复活。

●简单地打倒三爪痕的方法：

首先必须要准备好“活力のタリスマン”和“黄泉返りの药”、“匠の气魂”、|治　の水“等道具。之后就去三爪痕所在的地方。

战斗开始之后，立刻给包括ハセヲ在内的全体成员使用“活力のタリスマン”，效果消失之后继续使用，如此反复。它的用处主要是抵消风的攻击，即使战斗不能，也会因为タリスマン而复活。如果中了カット技（爪痕攻击），只要准备足够的“黄泉返りの药”，就可以和它打消耗战。AIDA在攻击的瞬间，由于タリスマン的使用效果，可以抵消爪痕以外的全部攻击。另外神威觉醒可以使它的HP与SP减少。只要有时间和耐心，即使是80级左右的水平，也可以把它打败。



PS2 大众网球

日版　秘技实用度：★★★★

●隐藏的称号“みんテニの星”：

取得最高称号“みんテニの神”后，在Special Ranking Singles中，将全部对手以“快胜”的评价打败，就可以得到隐藏的“みんテニの星”（大众网球之星）的称号。

●关于特殊规则：

在故事模式中，一些角色因为有特殊规则所以不好对付。但是如果失败后反复挑战几次，这些烦人的规则限制就会解除。

PS2 浪客剑心

日版　秘技实用度：★★★★

●高台上的修行：

在游戏中，剑心前往高台，可以与那里的武士挑战，并且进行修行。在“时间の缚り”之后的一夜，再前往高台一次，会发现武士的位置发生改变。和十本刀的“大镰刀”镰足战斗之后，可以得到限界突破系道具。

●目击冲田：

在与志々雄等人的最后决斗开始之前，选择“用意をすませよう”，在街中探索，在京都の町来回走动，之后在某个夜晚，会遇到新撰组一番队的队长冲田宗次(名字怎么不对？)，之后和他战斗。因为冲田有结核病，在战斗中会咳嗽。难道是见鬼了？此外在高台可以找到“盲剑”の宇水，在新竟青空の店可以找到“冥王”安慈。

XB360 使命召唤2

美版　秘技实用度：★★★

●选择全部关卡：

在任务选择的画面中，按住LB和RB，输入左、左、右、右、Y、Y，就可以打开所有的游戏关卡，可以直接选择这些关卡开始游戏。

NDS 口袋妖怪钻石/珍珠

日版　秘技实用度：★★★

●能力值的计算公式：

◆**HP**：(种族值×2＋努力值÷4＋个体值)×(Lv÷100)+(Lv＋10)

◆**HP以外**：{(种族值×2＋努力值÷4＋个体值)×(Lv÷100)＋5}×性格补正

在计算中，小数点以后的数字被舍掉。大家可以用这个公式算算自己的怪物有没有前途。

PS2 毁灭全人类2

美版　秘技实用度：★★★

●开启隐藏的Detectors以及Final Mission：

首先在Takashima完成全部Arkvoodle Cult missions，得到furotech detector。然后在Albion完成全部Arkvoodle Cult missions，之后和Shama Llama对话，前往 Bay City完成最后的Arkvoodle Cult mission. 回到Albion再和Shama Llama对话，得到隐藏任务。完成该任务之后就可以开启artifact detector。用它可以在Takashima寻找全部的artifacts。

XB360 乒乓球

美版　秘技实用度：★★★★

●得到可以使用的角色

◆**Carmen**：取得35场胜利

◆**Cassidy**：取得40 场胜利

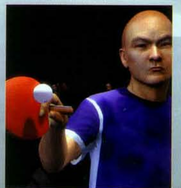
◆**Juergen**：取得20 场胜利

◆**Jung Soo**：取得 45 场胜利

◆**Kumi**：取得25 场胜利

◆**Mark**：取得50 场胜利

◆**Solayman**：取得30 场胜利



PS2 真人快打 世界末日

美版　秘技实用度：★★★

在游戏中选择“Krypt Kodes”，然后输入指令，就可以打开原先游戏里封锁的隐藏要素。包括人物、场地和其他内容。

开启隐藏要素的Krypt Kodes	
↑，↑，↓，↑，L1，×	Armageddon Promo Movie
×，□，←，△，□，×	Armory Music
→，L1，R2，↓，↑，L1	Cyrax Fatality Blooper Video
↑，□，□，○，○，↑	Meat Unlocked
↑，↑，↓，↑，L2，×	Promo Movie
△，←，←，×，↓，○	Pyramid Artwork
○，L1，↑，□，○，↓	Red Dawn Arena
L1，△，L2，L2，R1，□	Unlock Blaze concept art
○，R2，△，↓，○，←	Unlock Concept art for unused trap in Konquest
R1，L1，△，↓，↓，□	Unlock Daegon
L2，→，×，R2，↑，↑	Unlock Drahmin's Second Costume
↑，×，R2，↓，L2，×	Unlock Early Taven concept art
R2，○，□，×，○，△	Unlock Falling Cliffs Arena
↑，□，R1，L2，○，L1	Unlock Firewall Arena concept art
↓，R2，R1，L1，○，L2	Unlock Frost's Second Costume
R2，△，R1，↑，×，×	Unlock General Reiko's map room arena
L2，←，○，×，R2，→	Unlock Lin Kuei Palace Tune
R2，→，↑，R1，△，↑	Unlock Mileena's car design concept art
△，↑，R2，L1，R1，R2	Unlock Motor Gameplay Movie
R1，←，←，↓，L1，□	Unlock Nethership Interior Arena
R1，L1，□，×，R2，↑	Unlock Pryamis of Argus Arena
↓，←，R2，L2，↑，L1	Unlock Pyramid of Argus Tune
R2，L1，←，×，↑，R1	Unlock Sektor's 2 handed pulse blade concept art
L1，←，↑，○，↑，L2	Unlock Shang Tsung's Second Costume
↑，○，L1，R1，R1，×	Unlock Tekunin Warship Tune
△，□，←，L1，←，○	Unlocks Blaze
L1，←，↑，○，R2，L1	Unlocks Ed Boon Concept Art
↓，L1，↑，L1，L1，↓	Unlocks Nitara's Second Costume.
←，←，○，↑，△，L2	Unlocks Shinnok's Spire
L2，←，R1，↑，○，↓	Unlocks Taven

NDS 汀格尔的卢比乐园

日版　秘技实用度：★★★★

在游戏里，调配是比较重要的要素。这里是全部31个配方和它们所需要的材料。追求完成度的玩家不妨看一看。

全部配方一览

番号	配方名	材料
01	チンクル花火	骨×3
02	チンケル	ひき肉×3、くだけたから×2
03	シンプルジュース	ぶちオレンジ×3、すっきりトマト×2
04	ハンドのひやく	でかい甲罗×1、まやがしそう×2、アフロニンジン×2
05	ワン・ラブ	かぐわしきのこ×3、ハートにく×4、ブチュブナ×2
06	ぎょかいスープ	パワーにんにく×3　トロイモ×3、うまみイカ×3
07	スイートジュース	ぶちオレンジ×3、すっきりトマト×3、すっぱスイカ×2
08	グッスリン	かすみキノコ×3、しびれリリー×2、うずまきツノ×4
09	オタカラビーレ	でかいコウラ×1ぶちオレンジ×5、アフロニンジン×7、
10	ハマッコペースト	はね×6、ひきにく×4、はまワカメ×2、ズッコケ×2
11	ロンロンケチャップ	かぐわしきのこ×2、すっきりトマト×5、トロイモ×7
12	デク・ディップ	うずまきツノ×6、ゼラチン×2、さくれつのツメ×6
13	チンクルボム	ボムフルーツ×2、ゼラチン×2、さくれつのツメ×2
14	お肉スープ	ミニアップル×5、バラにく×6
15	うまいシチュー	モコモコにく×4、ひなシャーク×4、にがイモリ×4
16	シメリケオイル	ひなシャーク×6、モコモコ肉×3　バラにく×2　ブチュブナ×4
17	チンケリン	ひき肉×4、くだけたカラ×4、ずがいこつ×5
18	うなばらスープ	パワーにんにく×3、トロイモ×4、シオダコ×3、うまみイカ×4
19	クイーンジュース	ぶちオレンジ×3、すっきりトマト×4、すっぱスイカ×4、サワーグレープ×3
20	ドロリタルタル	ニガイモリ×7、ぷによタマゴ×8
21	グッスリーノ	かすみキノコ×3、マヒづめ×3、しびれリリー×2、うずまきツノ×4
22	エンドレスラブ	かぐわしキノコ×5、ハートニク×4、ブチュブナ×3、におうバナ×1
23	だいちのスープ	ミニアップル×5、バラニク×3、スジスジにく×3
24	シバレルブイヨン	しびれリリー×5、マヒづめ×6、アクマガイ×4
25	エンペラージュース	サワーグレープ×2、ぶちオレンジ×3、すっきりトマト×3、すっぱスイカ×3、ニードリアン×1
26	ニトロボム	ゼラチン×3、さくれつのツメ×3、オオボムフルーツ×3、ボムフルーツ×3
27	メガチンケル	ずがいこつ×3、しもふり×3、ひきにく×5、くだけたカラ×4
28	デスマシロップ	おしりピーチ×10、ちょうもろこし×5
29	ようせいビネガー	ようせいライス×7、しましまバナナ×7、ブチフラワー×1
30	うますぎるシチュー	ぴりぴりエビ×3、ひなシャーク×4、ニガイモリ×4、モコモコにく×4
31	オーラスナンプラー	ヒカリウナギ×8ぴりぴりエビ×4

第十八回 严肃游戏

电玩产业论

《桃铁》与日本地理、《信长之野望》、《三国志》与历史的学习。

以娱乐功能之外的目的制作的游戏被称做"Serious Game"（严肃游戏）。然而，在日本，还没有这种说法。"严肃游戏"的定义最初来自美国。在2005年3月举行的GDC（Game Developers Conference，游戏开发者会议）上，以"严肃游戏"为主题的讨论成为会议的议程。对于"严肃游戏"这种奇怪的称呼，许多日本的玩家并不理解。除了娱乐之外，真得可以制作以其他功能为目的的游戏吗？



东京大学大学院情报学教授马场章先生为我们解开了这个疑问。马场先生专门从事文化创造科学、历史情报论、数字文件学。一直提倡研究游戏的内涵和趣味性，并且致力于严肃游戏的构造与制作工作。

GTA也是严肃游戏？

在GDC 2005的会议中，有相当多的研究者和游戏开发者聚集在一起，其中许多人来自美国和加拿大。与会者就"严肃游戏"的定义展开了讨论，并且希望在这方面取得一致的认识。

最后取得的结论仍然暧昧不清。一部分人的说法是，以娱乐以外的目的制作的游戏被称做严肃游戏，其中包括以教育为目的、寓教于乐的游戏，以医疗为目的，让人在游戏时学到医学知识的游戏，属于严肃游戏的范畴。

不过，有人提出像《太鼓之达人》和《桃太郎电铁》这样的游戏，也算做是严肃游戏，但是这两者并非不以娱乐为目的。这是为什么呢？因为这两个游戏虽然没有规定娱乐以外的目的，但是在游戏中的确起到了娱乐以外的效果。《太鼓之达人》在游戏的同时强调身体的运动，这就是在娱乐的同时附带的娱乐以外的效果。因此，这类游戏与严肃游戏还是比较贴近的。

我个人认为，以"娱乐＋其他效果"为期待的游戏，可以并入严肃游戏之列。但是这并不意味着绝大多数游戏都是"严肃游戏"。严肃游戏的界定标准，应该以游戏的种类区分，以在游戏过程中取得的效果来对待

如果人们对游戏的认识极端化，那么像《横行霸道》（Grand Theft Auto，以下简称GTA）这样暴力血腥的游戏中，不是也可以学到"尊重生命的重要性"这么深刻的意义，那这样的游戏算不算严肃游戏呢？

当然不能这么说。刚才说了，一个游戏算不算严肃游戏，应该从它的效果来看。GTA固然可以达到上述的效果，但是这个游戏可塑性太强，也极有可能产生巨大的反效果（在游戏里杀人过多导致人性的淡漠和缺失，从而在现实生活中模仿，造成诸多悲剧）。从游戏取得的效果看，目前还是只有教育、医疗之类的游戏能够与实际相搭配，客观科学的鉴定方法还需要进一步的研究。

神奈川县将GTA系列游戏指定为有害出版物。从这个观点来看，认为游戏对人们的影响"无所谓"的说法，和客观的研究结果还是有很大差距的。

人们总是认为游戏里的东西"无所谓"，但是这种说法实际上是行不通的。比方说，"游戏中毒"、"网游上瘾"等因为游戏产生的负面影响和评论日渐增多。针对这种现状，我们要让游戏发挥出它积极的一面。，并且强调娱乐以外的效果。这一切都需要科学的论证。

依照游戏软件的不同，教育的效果有大有小。即使没有直接的教育效果，也会产生其他效果的。这种意味与现在CERO（Computer Entertainment Rating Organization，电脑游戏评级组织）所执行的评定标准有所区别，这是有可能的。这



不是在游戏未经发售和试玩时指定的标准，而是在切实玩过这个游戏的前提之下，进行的新的评定。

不过，这种评定与CERO不同之处在于，它是对游戏的本质进行更深一层的评价。严肃游戏研究的目标之一，就是对游戏进行相应的评价。然后以评价为基础，追求游戏内在含义，而不是将游戏简单地区分开来。

与CERO相区别的对游戏进行的本质性的评价

新的评定标准是对游戏的本质进行的评价。很多人对这一点感兴趣。本来研究的自体是以高中学生为对象进行的，实际上，这种研究是注重多个年龄层的。

实际上，高龄人士也在研究的重视范围之内。目前高龄者中玩游戏的人逐渐多了起来，除了感到游戏的娱乐性之外，我们也对在这些人身上作用的其他效果进行了测定。说到适合高龄者的游戏，"もじぴったん"（益智大词典）这样的游戏是很流行的。

作为研究课题，我们对高龄人士们所玩的《益智大词典》（以掌机游戏为主）进行了实验考察，使用的是PSP版的游戏。高龄人士对于家庭用电视游戏机不是很感兴趣，对于他们来说，游戏机还是越小越好，更容易促进指尖的运动，还可以玩游戏，不啻为一举两得的健身方法。而PSP版的《益智大词典》，不但运动了游戏者的手指，更加运动了他们的大脑，增强了文字思维能力，这种效果很值得期待。

游戏与人格的形成

日本的严肃游戏，经常特制教育效果，而这究竟是一种什么样的效果呢？

虽然目前得到的反馈数量不多，但是实证的事例并不在少数。知识的增加就是游戏产生的效果之一。我们和高中的教师在一起讨论的时候，他们总是提到许多学生对战国时代的知识了如指掌，甚至许多教科书上没有的知识他们都知道。许多没玩过游戏的老师问我为什么会这样，我给他们的答案是：这些学生平时一定常玩《信长之野望》。

应该说，知识的增加是游戏对学生影响的结果。但是，我心目中的教育效果，是分4个阶段达成的。最初的阶段中，学生对教科书很反感，但是通过游戏，对于一些知识产生了兴趣，这就是所谓的"产生动力"的效果。在下一个阶段里，学生们开始"增长知识"。反复的游戏使学生们对知识的认识进一步加深，就像学汉字和英语单词一样，这些知识很自然地就被他们掌握了。

接下来，是"对历史认识深化"的阶段，这一效果在学习和游戏相结合之后产生。随着学生们知识的积累，他们的印象中自然会出现那个时代的样子，各种人物、事件，已经发生的历史像电影一般在他们脑海中形成。游戏的教育效果由此更加深了一层。

而RPG，尤其是最近比较流行的网络游戏的MMORPG，可以形成更深一层的效果。因为这种效果是以"人与人互相作用"的形式实现的。比方说，不同人的协调性与这些人的人格的形成有关，这也是通过游戏的形式而实现的。《信长之野望》以及MMORPG《信长之野望 Online ～飞龙の章～》都是本实验利用的最有说服力的游戏范例。

基本地，学生通过游戏，可以有动机地增加知识、深化自己的认识。而这与人格的形成有着联系，这一连串的过程最后取得的是教育的效果。这说明，是知识的普及和深化，是可以通过游戏这一形式实现的。

现在的游戏机已经不只是孩子的玩具，而是包含网络功能的人际交流的工具。然而，很多人包括游戏的开发者和制造商仍然只看中游戏"娱乐"的一方面，只把它当作游戏的道具。这也是日本游戏界的悲哀。

在我看来，游戏应该被称做是"现代知识的复合体"。游戏并不只是玩具，而



是"知识的复合体"，这一评价是从具体的游戏软件中实践之后获得的。所以我们真正的目的也许就是开拓游戏的另一方面吧……不过，这一研究的道路依旧十分漫长。

游戏的魅力是无穷的。所以游戏要得到更长足的发展，需要突破许多障碍。所以游戏界需要让不了解游戏的人们知道游戏的正面效果，了解游戏在娱乐以外有用的地方。这些需要科学的证明，而证明的工作，是研究游戏的学者们的任务。

当然了，这种研究是不能只依靠学者的力量的。它需要游戏产业界的密切配合，否则就会寸步难行。学者经过研究，将得到的结果理论化，为产业界提供新的商业构思，最后与技术开发相结合。

所以说，我们的研究是和许多游戏制作者合作得到的结果。制作者之间的竞争虽然激烈，但是他们在研究方面的合作是十分融洽的。产业界全体都为了研究游戏的新形态而努力，这些工作是由我们所有人完成的。

就这样，在学者的研究之下，2005年的游戏界出现了许多以"××大学研究中心"为名的知识性游戏。这也是严肃游戏在日本大规模发展的高潮，比当初FC、GB上为主的教育软件更具有知识性和实用性，越来越多的高龄人士都喜欢上了游戏。这在客观上也增加了游戏机的销量。以《大人的DS训练》（俗称：脑白金）为代表的益智游戏使NDS成为现在最受欢迎的掌机，并且在同期掌机游戏销售量上创下了历史性的纪录。这应该是游戏与知识相结合的结果吧。

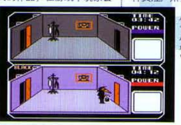
□文/猴子

经典角色

本期为玩家介绍的角色都不是普通人，从事的职业也是我们儿时非常向往的职业。以间谍和义贼为主题的影片和小说多如牛毛，这两种职业也是游戏界不可缺少的职业，而本期介绍的角色则是这两大职业的代表：滑稽并且冷酷的间谍和热血奔放的义贼，他们绝对称得上是经典角色中的经典！ □文/雪飞

利用炸弹布下陷阱引诱敌人的智谋性，使用小刀毫不留情刺杀对手的残忍性，到何处都不能斩断的悲伤音乐……

《SPYvsSPY》是一款非常滑稽的作品，是一款可以让玩家感受到不同欢笑的作品，在游戏中玩家会时而轻笑时而狂笑，让玩家在游戏中连续感受到玩弄对手的快乐。虽然游戏的主人公是虚构的一流间谍，但是正因为是人气作品中的主人公，才向玩家传递了本作的独特性和游戏性。



←一个不小心就会被敌人从背后刺中……

↑幽默滑稽与冷酷无情并存的个性角色！

如果以普通间谍为主人公，显眼的只是残忍的手段；而如果是非常可爱的主人公，则不能向玩家传递出本作的精神，因此只有海凯路和加凯路才能胜任。在进入那些装有炸弹机关的房间后，海凯路和加凯路会全神贯注严肃异常，而在自己布置好机关后则会开心得像个孩子。非比寻常的反应能力，不愧是美国屈指可数的人气主人公之一。海凯路和加凯路从很久以前便在美国深受喜爱，动画也曾经在日本播放，由著名的配音演员长门勇和三波伸介更表明了他们的地位。遗憾的是本款游戏并没能成为一流的作品，但最近还是传出了《SPYvsSPY》将推出最新作的消息。期待着再次欣赏到海凯路和加凯路的精湛表演。

海凯路和加凯路的代表游戏■《南国指令!!SPYvsSPY》（1987年/FC）、《SPYvsSPY 陷阱天国》（1992年/GB）

↑房间里的衣架上还挂着雨伞，玩家可以用来遮阳。

海凯路&加凯路 冷酷无情但却惹人发笑！

Profile Data 原名：ヘッケル&ジャッケル

美国人气漫画的主人公，乌鸦二人组，是游戏界老大为了探察新型光碟系统的秘密，向对手企业派遣的间谍。这个故事还教育我们千万不要小看乌鸦……

五右卫门 为了世界，为了需要帮助的人奔波忙碌！

Profile Data 原名：ジャッキー リー



为了改变自己在人们心中恶人形象而踏上旅途的神秘义贼。安土桃山时代著名大义贼石川五右卫门的末裔。一头蓝色的蓬乱头发和烟管是他特有的标志。

活跃在安土桃山时代的大盗石川五右卫门被人们作为英雄供奉，因为他是把百姓当做同伴的义贼，因此深受百姓爱戴。《加油五右卫门》的主人公就是大盗石川五右卫门的后裔之一，与伟大的祖先完全一样，是被天下百姓爱戴的义贼。虽然本作《加油五右卫门》以同年的作品《Mr.五右卫门》为基础制作，但主人公却是完全不同的二人。正因为本作的成功，为厂商赚足了钞票，也让玩家着实喜爱，五右卫门曾经一度成为KONAMI的招牌角色。在本作之后，持续出品了大约30部的系列作品。在1997年甚至将本作搬上了动画，让大家欣喜的是五右卫门的收视率竟然超过了人气动画《勇者王凯》。



↑五右卫门在道路上高速奔跑、跳跃。

歌舞伎演员形象的蓬乱蓝发和个性的化妆，爽快的性格，经常会冲动地与人打架偶尔还会混身受伤。最初时还有一点点好色，一见到美女还会喷出鼻血，随着系列作品的增加，五右卫门也似乎逐渐成长为硬派少年。此外由于五右卫门曾经居住在武藏国的长屋，那里也被称为“五右卫门长屋”，出乎意料的是那里竟然是一座豪华的大屋。



↑在前进途中还可以开启宝箱！

五右卫门的标志性道具就是让人难忘的烟管，五右卫门经常挥舞着这把祖传的黄金烟管击倒恶人。虽然这把烟管看来并不是很大只是普通的烟管，但是拥有无论怎样攻击敌人自身都不会有任何损伤的惊人硬度。由于是黄金打造，价值应该是在几十万以上。续篇中登场的敌人越发强大，感受到危机的五右卫门的战斗力也随之上升，并逐渐增添了挥舞利刃的突进攻击和大范围的强力攻击等特技，甚至有时还可以使出高难度的战斗特技。其中最为著名的就是《加油五右卫门3》中增添的“一触即发之术”，一头蓝发会变成金发，暗示着五右卫门体内的超能力觉醒……

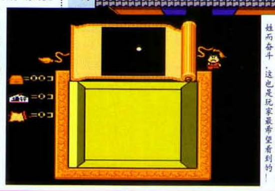
身为义贼的五右卫门对金钱并不执着，为了击败敌人毫不吝惜金钱，甚至使用金钱投掷攻击，有时更会扔出重金五两，五右卫门实在是一个大方的男人！但是他却取财有道，仅仅从恶人手中夺取金钱，有意思的是在续篇中五右卫门甚至会亲自去打工赚取金钱。而在游戏中穿过一些关卡还必须使用通行证，而五右卫门则是在奇怪的商店中直接花钱购买。看来五右卫门不但是纯真的理想家，还是使用金钱解决问题的现实主义者。

随着时代进步逐渐进化的五右卫门在PS2版的《冒险时代活剧五右卫门》中，形象和配音都大幅变化。可惜这虽然应该是可喜的进化，也许是因为武器中没有烟管的缘故，让玩家觉得非常不谐和，甚至被FANS列入系列黑名单，不过这个小故事也证明了五右卫门在玩家心中的地位，更证明了五右卫门所受的重视程度。此外PS版的《五右卫门新时代袭名》和GBA版《五右卫门大盗出动》的主人公都是继承五右卫门之名的英俊少年，虽然这些作品起到推广五右卫门世界的积极作用，但确实会使那些五右卫门老玩家感到孤寂，总觉得现在的五右卫门失去了原来的独特魅力。不过我们并不用悲伤，因为KONAMI已经以将五右卫门回归原点作为新的目标。DS版最新作《加油五右卫门 东海道中 大江户天狗返之卷》将让玩家再会原来面目的大盗五右卫门！

五右卫门代表游戏■《加油五右卫门2》（1989年/FC），《加油五右卫门外传》（1990/FC），《加油五右卫门雪公主救出卷》（1991年/SFC）等。



→进入商店中五右卫门还可以购买到通行证。



↑大盗的后裔继承家业，继续为保护百姓而奋斗，这也是玩家最希望看到的！

日文地狱

COMING BACK TO J-HELL

RPGでGO!(2)

话说三问、猴子、薯子三位施主在DQ的世界中体验冒险的经历，克服了日文的种种阻碍，这才迈出了光辉的第一步。然而，前途未卜，道路崎岖，至于他们能不能活着从RPG的世界里回来，那就得看他们的造化了……但愿他们平时多做些扶老奶奶过马路之类的善事，在冒险的时候RP高一点吧，阿弥陀佛……（本期前言执笔：北斗大师）

三问■よかった！升级之后能力就会增长。现在看看你的能力，是不是比以前更强了？

猴子■“つよさ”是强度没错吧，然后里面的三个选项选哪个？

薯子■选第一个，“みる”就是看，“つよさをみる”就是查看你的强度。

猴子■现在显示的就是强度的具体数值了，但是所有的注解都是纯日文的，我头好大啊！

薯子■其实这些注解都很好理解，对照一下这个就明白了：

せいべつ	性别	レベル	等级
HP/MP	体能/魔法	ちから	力量
すばやさ	敏捷度	たいりょく	体力
かしこさ	聪明度	うんのよさ	运气
さいだいHP	最大HP	さいだいMP	最大MP
こうげき力	攻击力	しゅびカ	守备力

猴子■为什么这些能力中，很多是以“さ”结尾的呢？



三问■这个问题问得好。因为这些词本来都是形容词，应该是以“い”结尾的。如：つよい（强い，能力强的）すばやい（素早い，速度快的）かしこい（贤い，聪明的）うんのよい（运の良い，运气好的）这些形容词一旦当做名词使用的时候，就把“い”变成“さ”，说明事物的性质。像这样的还有：ながさ（长さ，长度）おもさ（重さ，沉重）あつさ（あつさ，炎热）おもしろさ（面白さ，有意思）うつくしさ（美しさ，美丽）这样的用法在日语中是很常见的，很容易掌握。

薯子■嗯，差不多了。咱们先回城去见国王陛下吧。

猴子■不会吧？又去听那老头唧唧歪歪？

三问■不管怎么说，你把嘴闭上就是了。

（三人回到王城。）

国王■みなのものらくにしてよいぞ。

（大家稍息。）

さいきんこどもたちがいなくなるというつわさはおまえたちもきいておろう。

（最近传说有许多孩子失踪，你们也都有所耳闻吧。）

けさもイムルのむらよりははおやたちがなもだながらにうったえにきておる。

（今天早上，伊姆鲁村的母亲们还来这里向我哭诉。）

このくにのおうとしてもはやほうっておくわけにはゆかぬ。

（作为一国之君，我是不能对此事放任不管的。）

ことのしんいをたしかめ、このわしにほうこくせよっ

（你们把事件的真相搞清楚，然后来向我报告！）

ゆけ！わがせんしたちよっ！

（去吧，我们的战士！）

母亲■せんしさま！どうかわたしたちのこどもをさがしだしてください！

（战士先生！请您一定要帮我们找到孩子！）

あのこはいきています。わたしにはわかりますわっ。

（那孩子一定还活着，我心里清楚。）

三问■ちょ、ちょっとまってください！ここはどこですか？

（等，等一下！这里是哪儿啊？）

薯子■这里原来是巴德兰德城，怎么是DQ4的世界啊！难道是咱们走错路了吗？

猴子■不管怎么样，咱们还是把事情的真相查清楚再说吧。

三问■这样也好。我记得在这之后，应该去镇子里找一个叫芙蕾亚的女子……

（三人来到城里）

女子■わたしはフレア。おっとのアレクスがたびにでたままもどらないのです。

（我是芙蕾亚。我丈夫阿雷克斯出门到现在还没回来。）

せんしさま！たびさきでもしアレクスをみつけたら、しらせてくださいまし！

（战士先生！如果你在路上遇到他，一定要告诉我一声！）

猴子■真是麻烦，怎么连大人也一起丢啊！



三问■事情背后肯定有深刻的理由。咱们到北边的村子看看就知道了。

（三人来到北边的伊姆鲁村，其他的战士们也在调查事件的真相。据说有个犯人被关了起来，大家来到村子的地牢里。）

男子■ねえ、おじちゃんだしてよ。

（喂，大叔，把我放了吧。）



日文：こんな所にのこったら死んじゃうよ。

中文：留在这里是要出人命的。

ぼくはおなかがすいたからパンをもらっただけなのに。えーん。

（我只是因为肚子饿，拿了一个面包而已。呜~）

薯子■うるせ！だれがおじちゃんですか？わたしたちはおじちゃんみたいか？

（住口！你管谁叫大叔啊?我们像大叔吗?）

男子■うん、ぼくアレクスっていうんだよ。

（呜，我就是阿雷克斯。）

えーんかいぶつがおそってくるよ。こわいよお……

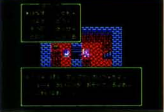
（嗯，怪物已经袭击过村子了，好可怕呀。）

猴子■原来他就是那个走失的丈夫。Hey man, do you remember your wife?

男子■?

薯子■他是听不懂英语的，咱们还是把他老婆叫来吧。

（三人又回到巴德兰德城下町的阿雷克斯家。）



女子■え？おっとのアレクスがぬすみをはたらいてイムルのむらに……？

（啊？我丈夫因为偷东西，被关在了伊姆鲁村？）

せんしさま！イムルのむらまでつれていってくださいませ！

（战士先生！请带我一起去伊姆鲁村吧！）

猴子■一趟又一趟的，累不累啊你们！

（大家又回到了伊姆鲁村的地牢里。）

女子■あなた！あなたなのね！

（老公！老公，是你吗？）

男子■おばちゃん、だれ？

（这位大婶，你是谁啊？）

女子■わたしがわからないの？あなたのつまのフレアよ！

（你连我都记不得了吗？我是你妻子芙蕾亚啊！）

男子■……

女子■ほら、これでもおもいださないい？ぱふぱふぱふ……

（喂，你连这个都记不得了吗？ぱふぱふぱふ……）

猴子■等一等！什么叫ぱふぱふ啊！

三问■这个问题么，有空看看185期《电子游戏软件》的DQ特稿你就知道了。

男子■……フレア！（芙蕾亚）

女子■そうよ！わたしよ！

（对呀！就是我！）

（原来阿雷克斯是因为怪物袭击惊吓过度而失去了记忆。他告诉大家在村子的路牌处向东和向南各走4步，就可以进入一个秘密的洞穴。大家在里面找到了飞空靴，还发现了一只怪物——ホイミスライム。）

怪物■ぼくはホイミン。

（我的名字叫ホイミン。）

いまはホイミスライムだけどにんげんになるのがゆめなんだ。

（现在我只是个荷伊米史莱姆，我做梦都想变成人类。）

ねえ、にんげんのなかまになったらにんげんになれるかな……？

（喂，做了人类的伙伴之后，我也可以变成人吗……？）

ぼくをなかまにしてよ。

（请让我做你们的同伴吧。）

三问■与怪物做同伴，真是奇妙的经历啊！はい、あなたをつれていく。

怪物■わーい！ありがとう！

（哇！谢谢！）

ホイミンがなかまにくわわった！

（ホイミン成为同伴了！）

就这样，四人（？）结成了同伴，并且准备前往妖怪盘踞的塔中……



回收往日辉煌！

百万殿堂

纪念百万游戏的诞生瞬间VOL.19

本期登榜的作品竟然出奇相似，全部都是棒球游戏。第三名是JALECO出品的《燃烧职业棒球》，总销量158万本；第四名则是NAMCO出品的《职业棒球家庭竞技场·87开幕版》，总销量130万本。不过虽然这两款都是销量过百万的游戏，但在我国却没什么知名度… □文/雪飞



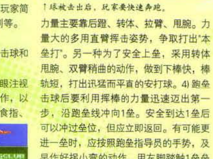
游戏平衡未调整？不！这正是本作的特色！

本作是比其他棒球游戏更为真实的一款作品，背负着棒球运动爱好者们的期待隆重登场。在游戏中出现牺牲短打、本垒打、犯规等之后一定会出现好球，是本作非常奇妙的原创特点，更是使本作能成为棒球游戏神作的基础。有不少玩家甚至会为了打出好球而特意去尝试犯规，更体现出了本作的独特魅力。虽然棒球运动风靡日本，但是在我国却并没有什么市场，因此借本次百万殿堂游戏两作全部是棒球游戏之机，在此为喜爱棒球游戏的玩家简单介绍一下棒球运动的技术和规则等。

棒球基本技术

棒球基本技术由接球，传球，击球和跑垒组成。

(1) 接球 用双手到位接球，双眼注视来球，接球时双手应有后挫缓冲动作，以避免碰撞反弹出手。2) 传球 要用食指、中指及拇指持球。传球和投球一样，前脚要指向目标，传出时注意甩腕，投传后要把前送和跟进动作做完。传球姿势有3种，即肩上传球、肩侧传球、肩下或低手传球。3) 击球有3中方法：挥棒击、执棒触击、执棒推击。挥击时，双手靠拢，前肘离身，小臂拉平，后肘不宜过于贴身，双足稍分立，挥棒时前脚伸踏不要过大，以免影响挥棒的准确性，甚至妨碍下一步的起跑。挥棒力量主要靠后蹬、转体、拉臂、甩腕。力量大的多用直臂挥击姿势，争取打出"本垒打"。另一种为了安全上垒，采用转体甩腕、双臂稍曲的动作，做到下棒快，棒轨短，打出迅猛而平直的安打球。4) 跑垒 击球后要利用挥棒的力量迅速迈出第一步，沿跑垒线冲向1垒。安全到达1垒后可以冲过垒位，但应立即返回。有可能更进一垒时，应按照跑垒指导员的手势，及早作好拐小弯的动作，用左脚踏触1垒垒包内侧后，奔向2垒。滑垒是为了避免守方的触杀，避免冲撞守队队员。滑垒共有4种姿势：单脚冲前坐势滑进；双脚冲前，单脚钩垒；双脚冲前从垒侧滑过后，翻身用手抓垒；双手冲前，用腹部滑进触垒。在滑垒中，双方均应注意避免互相冲撞和钉鞋伤人。


↑球被击出后，玩家要快速奔跑。


↑仿佛是真正的比赛，大屏幕上显示队员。


↑赛前选择菜单！

↑球员的动作得到了真实再现。

棒球攻防战术简单介绍

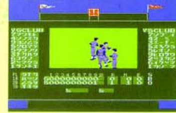
进攻技术一般是按照全队所规定的战术及教练临场发的战术暗号进行，常用的进攻战术有：

(1) 等一个球战术，即投手投来的第一个球，不击，以观察投手的动作及实力；2) 积极迎击第一个球，以达到攻其不备的目的；3) 击出高远球准备牺牲自己促使同队进垒得分；4) 打了就跑战术，即把球击到1垒跑垒员身后的空隙地带，使其他跑垒员安全进到2垒或抢到3垒，破坏对方企图制造双杀的机会；5) 跑了再打战术，即跑垒员先偷垒，击球员随后击球；6) 触击牺牲打，击球员用触击将球击向1垒或（3垒），击出地滚球引诱守队"杀"1垒，击球员牺牲自己，使同队进垒或返回本垒得分。

防守战术须全队密切配合，及时移动补位和进行掩护，以防止攻队进垒或得分，常用的战术有：

(1) 接球后传1垒封杀击跑员；2) 双杀战术 接球后传到最近垒位封杀跑垒员，随即传球到1垒封杀击跑员造成双杀；3) 夹杀战术 守队互相配合传球，截杀在垒间的跑垒员，逼赶跑垒员退回原垒并乘机在垒间触杀之；4) 防止双偷垒战术 由接手指挥行动，由游击手、2垒手或投手作中间策应拦截接手传2垒的球，再传回本垒，截杀3垒跑垒员。如3垒跑垒员不抢回本垒，即由守2垒的队员接球，截杀1垒跑垒员；5) 变幻投球战术 投手针对击球员不同弱点，投出不同的球，如快速球，变速球，曲线球或下堕球等，使击球员无法击中来球，造成出局；6) 缩小防圈战术，为了防止击球员采用牺牲触击球战术，缩短防守距离，明确本垒前各区有人负责截接球，其余各队员应移动补位防守；7) 1、3跑垒员双偷垒战术，制造3垒跑垒员返回本垒得分机会。


↑换个角度欣赏比赛会得到不同的感受。


↑战斗系统是勇者系列的招牌。

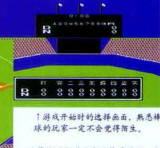
轻松快乐家庭对战 以爽取胜新棒球

与上款作品相比较，本款作品则更为轻松自然，从人物造型上看，玩家就可以感受到这一点。虽然初看画面相当简陋，但是以简单的色块运动就表现出了人物的动态，并非相当形象生动，因此本款作品成功确实并非偶然。不过对于我们这些已经习惯了次世代主机绚烂华丽画面的玩家和对棒球游戏乐趣一无所知的玩家来说，实在会很难理解如此两款棒球游戏为何能够取得百万销量。

棒球起源与发展

现代棒球活动的起源，传说不一。英国人认为是从流行于加拿大的"绕圈球"演变而来。美国人则认为是由A.道布尔戴于1938年始创于纽约州的库珀斯敦。1845年美国的A.J.卡特赖特组织棒球队并制定了最早的规则，规定了至今仍沿用的场地图形和尺寸。1860年美国开始出现职业棒球运动员；1871美国成立"全国职业棒球运动员组织"；1876年该组织改名为"全国棒球联合会"；1881年成立另一个全国性的职业棒球组织，即后来的"全美职业棒球联合会"。1884年首次举行这两个组织间的冠军赛，即"世界棒球冠军赛"此后每年一次延续至今。1978年5月20日在希腊雅典召开的国际奥林匹克委员会全体会议上，通过棒球为奥林匹克运动会正式比赛项目。1873年,棒球从美国传到日本,日本职业棒球队创始于1934年，棒球运动逐渐成为日本人民喜爱的体育项目。中国人打棒球的最早记载，为中国工程师詹天佑在美国耶鲁大学留学时(1877-1881)组织"中华棒球队"，以后从美国、日本归国的华侨及留学生逐渐把棒球运动带回祖国。


←虽然这两款游戏都是棒球游戏，但侧重点却完全不同。


↑游戏开始时的选择画面，熟悉棒球的玩家一定不会觉得陌生。

战国英杰传

笑谈战国风云、坐看英豪末路

称霸奥州的独眼龙伊达政宗（だてまさむね）是我国玩家非常喜爱的战国大名。十八岁时父亲惨死，政宗继任家督，发起了一系列的复仇性战争，将领地大幅扩张，一跃成为奥州霸主。丰臣秀吉掌握大权后，在片仓景纲的建议下政宗毅然决定臣服丰臣秀吉；在秀吉去世后，转投德川家康，成为德川幕府的支柱。 □文/雪飞

Vol.19



战国无双中的少年豪杰，虽然年纪轻轻，但在战场上却不输他人。

备受家臣仰慕的奥州独眼龙

[少年得志单眼看天下]

1567年，出羽米泽城沉浸在一片欢乐中，伊达家第十六代家督伊达辉宗与最上义守之女义姬的长子诞生。义姬曾在怀孕后前往出羽三山的汤殿山祈愿，神社夜宿时曾经在睡梦中梦见一个独眼的老僧合十站立在她床榻边，她认为是前代独目神僧万海上人转世托降，而辉宗对这个所谓的祥瑞之兆也深信不疑，遂取了一个富于佛教色彩的幼名：梵天丸。为了让梵天丸早日具备大名的才干，辉宗特意指派了片仓小十郎景纲和族弟伊达藤五郎成实为其左右亲信护卫，同时又礼聘高僧虎哉为授业老师。然而伊达辉宗和最上义姬的婚姻原本就是一桩极端阴险的政略计划，最上义守将女儿嫁给辉宗的目的就是企图在义姬生子后杀害辉宗，将伊达家吞并。不过义姬却因为与辉宗感情甚好，迟迟不能实施原先的计划。

伊达政宗五岁时，右眼患疱疮，虽然侥幸保全了性命，但右眼从此失明，而且突出于眼眶之外的右眼球使他原本有些怪异的容貌显得更加狰狞丑陋，因此母亲义姬对他非常厌恶，把所有的母爱都倾注在了政宗弟弟天竺丸身上。几乎所有的家臣和仆人都认为政宗迟早会失去家督继承权，只有父亲伊达辉宗和片仓景纲仍然一直支持着政宗，在政宗失去右眼之后，辉宗更加坚信长子是上天赐予伊达家再兴的希望，对妻子废长立幼的枕旁风充耳不闻；片仓景纲则是忠心耿耿，并帮助政宗剜掉了突出眼眶已经坏死的右眼……

1585年，因田山义继的谋略，伊达辉宗被掠为人质，紧追而至的伊达政宗做出了玉石俱焚的决断，下令全军不必顾虑，向田山众发起了攻击，结果走投无路的田山义继在将伊达辉宗腰斩后自尽，田山众被全数歼灭，这就是战国历史上著名的"人取桥事件"。在辉宗七日祭之后，伊达政宗不顾天气骤寒而举兵发动了讨伐二本松城的复仇战，田山家此时也拥立了田山义继的幼子国王丸为主君，攻防两方都怀着刻骨的杀父之仇进行殊死厮杀。此时以佐竹和芦名两家为首的陆奥地方强豪联军约二万五千人前来增援，不过八千余人的伊达军立刻处于劣势。众寡悬殊的两军沿阿武隈川沿岸布阵展开了人取桥会战。人取桥的名字由来是因为该桥桥面非常狭窄几乎仅可容一人通过，伊达军依托着地形与猛烈攻击的联军展开了血战，联军很快就凭借着兵力的优势占据了主动，当时甚至连政宗本人也奋力挥舞着十文字长枪在前线作战，主将连续身中铳弹五发也面不改色的勇猛鼓舞着处于下风伊达军士气始终没有崩溃。然而局势还是逐步向彻底溃败发展，七十三岁的谱代老臣鬼庭左月良直身披着两层铁铠率领族人六十余众杀入敌阵，联军竟然一时阵型大乱，最终老将身中创伤数十处力尽身亡，伊达政宗则因此获得战场离脱的良机率领残余主力退回本宫城据守。正当联军准备包围本宫城并攻入伊达领内时，联军盟主佐竹义重却在这个关键时刻匆忙退兵，似乎上天有意眷顾伊达政宗这个战国风云儿，常陆太田城的江户重通在佐竹家出兵时勾结里见氏等发动叛乱，政宗面对突变的战局果断地命令全军反攻，结果阵斩了敌方大将佐竹义政取得全胜。此次的会战能够取胜实乃奇迹，血气方刚的政宗立刻意识到独立对抗联军是以卵击石，因此采取了收买和消灭两种策略逐步瓦解敌对势力。翌年，伊达军再次出兵攻略二本松城，外援断绝的国王丸不得不开城投降，很多人都以为政宗将再次挥舞屠刀大肆血洗二本松城，但是他却仅仅将杀父仇人之子流放异乡了事。此后伊达政宗继续执行扩张政策，在短短的五年时间里统治了东北六十六郡中的三十余郡，版图达到一百多万石。

> 生不逢时的奥州霸者
>
> **伊达政宗**
>
> 1567年—1636年。米泽城出生。父亲是伊达家第十六代家督伊达辉宗，母亲为山形城主最上义守之女义姬。绰号独眼龙，领有奥州南半部分领地。如果能早出生几年，也许可以得到天下。

[一生中最大的危机]

1589年政宗大胜夙敌芦名家，将芦名家领有的会津、大沼、沼河、耶麻据为己有。政宗的做法公然违背了丰臣秀吉的命令，大怒的秀吉立刻派遣使者叱责："攻击关白部下芦名氏并夺取他的领土简直是大逆不道！"之后秀吉命令政宗上洛，但政宗迟迟不肯动身。不过他并非是要违背秀吉，而是在秘密进行着各种工作，一面派遣使者收买浅野长政，一面向丰臣秀次、前田利家赠送礼物，委托他们在秀吉面前为自己辩解。



1590年3月，秀吉向天下发令讨伐北条家，政宗不得不做出是跟随秀吉还是跟随北条家的决定。判断出天下形势的政宗决定降伏秀吉，表示愿意参加小田原征伐。在出征前夕，政宗的母亲义姬宴请政宗，明知酒中藏有剧毒的政宗将其一饮而尽。政宗强忍着腹中的剧烈疼痛离席而去，传说之后的八日政宗意识不明。恢复意识之后，政宗下令让弟弟小次郎（天竺丸）切腹"虽然弟弟并没有任何罪孽，但是不能斩杀母亲，只能用弟弟来替代！"义姬从此返回娘家最上家。

虽然身体已经康复，但是政宗却迟迟不肯前往小田原，丰臣方再三催促之后，政宗终于出发，于6月5日到达小田原。此时距离小田原城破仅差一个月。面对使者的质问，政宗解释了小田原参战迟到、灭亡芦名氏的原因。连秀吉也被政宗的态度感动，因此只是将会津、岩渊、安积三郡没收。6月9日，政宗身着寿衣参见秀吉，表明自己就算是被命令切腹也毫无怨言。秀吉走到政宗面前，用手杖轻点政宗的头部，小声嘟囔着："再晚一点的话，这里就危险了！"

[侍奉德川三代安享晚年]

秀吉死后，政宗开始与德川家康频繁接触，并将女儿嫁给家康的六子松平忠辉，不由得让人佩服他洞察先机之能。但随着德川幕府进入安定期后，政宗夺取天下的野心逐渐淡去。女婿松平忠辉被没收领地流放、密友大久保长安死后遭清算让他非常失望，而挚友片仓景纲、铃木元信、老师虎哉禅师及多年仇敌芦名政广、最上义光等人陆续去世，更让政宗倍感孤寂。

1636年，觉察到自己死期将至的伊达政宗前往江户，于5月1日觐见德川幕府三代将军家光。5月24日夜，伊达政宗走完了自己七十年的坎坷生涯，享年七十岁。死因被认为是癌性腹膜炎或食道癌。在政宗死后，家臣石田将监、茂庭采女、佐藤内膳等二十人殉死，由此可见政宗受家臣仰慕的程度。

如果能早出生十年，也许最终得到天下的男人就是他……

重要相关人物简介及雪飞杂谈

伊达植宗：1488年—1565年。伊达政宗的曾祖父，与周围有力诸国联姻，确立了伊达家在奥州的地位。

伊达辉宗：1544年—1585年。晴宗之子，政宗之父。在政宗十八岁时便将家督之位传让，享受着安详的晚年生活。但不久被田山义继掠为人质，最后惨遭杀害。

片仓景纲：1557年—1615年。小十郎、备中守。米泽八幡宫神主片仓景重次子。作为政宗父亲辉宗的小姓进入伊达家，之后负责辅佐伊达政宗。常伴政宗左右，忠心不二。

伊达成实：1568年—1646年。藤五郎、兵部、安房守。政宗的堂弟。政宗的左膀右臂，在战场上表现活跃。曾经一度出奔，关原合战时回归。

支仓常长：1571年—1622年。奉政宗之命前往罗马觐见教皇，在西班牙接受洗礼。回国后日本锁国，禁止基督教，在失意中度过晚年。

■胡言乱语、雪飞杂谈

伊达政宗继承家督之位后，消灭了伊达家的夙敌，将领地大幅扩张，充分展示出了他过人的军事能力。因为政治婚姻，从小政宗就没有母爱，并且饱受下人的蔑视，唯一对他爱如至宝的只有父亲伊达辉宗。而为了伊达家的未来，他竟然能下令放弃父亲，更让人感受到了战国的残忍与政宗的冷酷。虽然也有下令开枪的是伊达辉宗的传说，但是从辉宗的性格来看，他很难能做到这点。而母亲义姬的投毒事件则很有可能是政宗为了清除隐患所实施的苦肉计。因为在当时大名进食前都有专门的尝毒侍者，政宗中毒与常理不符合。最大可能是伊达政宗自行投毒达到逼死弟弟放逐母亲的目的，为小田原出征消除隐患。害父、杀弟、逼母的举动让人不寒而栗，让人感觉到了伊达政宗的阴险凶狠，更证明了战国时代的残忍无情。虽然政宗一直对天下抱有幻想，但是却能正确判断顺应时代潮流，迅速调整方向，不但确保伊达家的安宁，还使伊达家的领地继续扩大。

"欲国家富强，不可置海洋于不顾，财富取之于海，危险亦来自海上。"大航海時代II

海洋，那里有我们的梦想！

一直以来，人类对神秘海洋的想象和探索从未停止过："北冥有鱼，其名为鲲，鲲之大，不知其几千里也"。对于世人而言，浩瀚无涯的蓝色海洋就是一个充满了梦想和未知的世界，吸引了无数的探索者们前仆后继。我们都熟悉十五、六世纪地理大发现时期，发现美洲新大陆的哥伦布、绕好望角寻找东方黄金国度的达·伽马、成功进行了环球航行的麦哲伦。相比之下，我国在航海史上的成就也同样的辉煌，秦代东渡扶桑的徐福、明朝七下西洋的郑和……这些伟大航海家们在航海探险上取得的成就，令多少人所神往不已！

神奇而又浩瀚的海洋，其中蕴藏着的不仅仅是那些我们尚未发现的奥秘，更有着许许多多向往着在未知世界里一展自己才华、去一圆自己在年少时代的轻狂梦想的人们的无尽痴迷。作为一个航海家而生存在真实的世界海图上，将足迹遍及世界的每一个角落，在航行的过程中去体会航海的乐趣——航海，是一个蔚蓝色的梦、一个遥远而又真实的梦，正是光荣和大航海时代，让我们有了圆梦的机会。



扬帆，去探索未知的世界！

很难准确的说，MD上的《大航海时代2》对于当时的中国玩家产生了多大的影响，不过毫无疑问可以肯定的就是，从那个时代走过来的玩家，没有人会没听说过这款游戏。其实在《大航海时代》系列游戏推出之前，这种航海作品还是一个冷门的游戏题材，不管是在日本还是欧美游戏市场，都鲜有人提起。光荣在制作大航海遗食袋的过程中，在大背景不变的前提下，将游戏中的人物、背景和对白都增加了很多适合亚洲人口味的东西。除了第1代中的老套英雄美人剧情之外，系列其他作品的主题，都是在追求奔放和自由，而这种新奇的设定和游戏玩法，正是当时其他游戏中所没有的。



"大航海时代"与其他游戏相比最大的特点就在于，玩家既不用像RPG游戏中那样忙于挣钱打怪升级，也不用像ACT游戏那样是在反复的磨练中来提升自己的技巧，即便是与同为模拟类的其他作品相比，大航海自由度极高的玩法也是其余游戏所完全无法比拟的。游戏首先就将时代背景设定在中世纪航海大发现的大环境下，这个时期可以说是人类探索海洋最为活跃的一个时期，随着造船和航海技术的进步，跨海远洋也就成为了可能，再加上当时作为欧洲海上强国的西班牙和葡萄牙两国王储们对未知世界财富的向往，航海家们也就有了足够的资金支持作为后盾，正是这众多要素汇集起来，才引发了当时的航海和探险热。在大航海系列的游戏中，虽然作为航海家的主角们出海远洋的目的不尽相同，但他们在海上的活跃，明显的勾起了玩家们对探索海洋的好奇心。在《大航海时代2》中一共有多达六名的主角，每一名主角都有着属于自己的独立剧情，玩家不论选择哪一名主角，其所经历的剧情故事甚至是游戏玩法都会有相当大的差别，更加有趣的就是，各主角的主线剧情会有许多交叉之处，也就是说玩家在选择一名主角游戏的同时，还会在游戏中遇到其他正同样活跃着的主角们。这种多主角的设定也被之后的系列作品一直沿用了下来。

在选择了主角开始游戏之后，不管选择的主角是谁，照例都是需要先在港口里溜达一阵子，然后收上几个有各种航海特长的人作为同伴，就要开始驾驶着最初的小船出海远洋了。离开港口、离开陆地，扬帆，让我们出发驶往未知的海洋吧！

远航，智慧与勇气的考验！

在"大航海时代"的系列作品中，本作是唯一一款可以在各个港口中自由行走，与港湾中的NPC们对话，去寻找值得访问的特殊建筑。在系列以后的作品中，去拜访港口中的建筑都是直接通过点界面上的图标来完成了，而2代中类似RPG游戏中那种在村子里探索的港口游览方式也是只此一家别无分店了。在港口内进一次房屋就会过3个半小时到1个半小时。之所以2代中会有这样的设定，恐怕与当时RPG盛行的风潮有关吧，系列后续作品中对此所做出的更改虽然使得系统简洁了不少，但是也使得2代中那样可以非常直观的欣赏各地港口城市不同风情的感觉减弱了不少，可谓有利有弊。

贸易和赚钱是大航海系列中玩家最大的乐趣，从最初的区区一千来枚金币慢慢的发迹，再将金币换成一大堆一大堆的金块；从最初的手头拮据、买完交易品后连补给都得精打细算，到后来手头都是金砖不知道怎么才能花完；从刚开始为有了一艘可以出海的小船兴奋到后期满世界都是自己无敌的铁甲船舰队在巡弋……让玩家们充分体会到了航海家的艰辛成长历程和成功后的荣耀。说到贸易，利用各地港口城市之间的物品价格差赚取利润是大航海系列中最为基本的一条准则，当然最赚钱的贸易方法还是走黄金航线。在系列中，两个港口之间特定交易品的利润赚取率超过一定百分比之后就可以算成是黄金航线了，走黄金航线来进行交易品贸易赚到的利润额巨大，是游戏中发家致富的捷径。许多黄金航线都被玩过的朋友们铭记在心了，例如热那亚的白银和马德拉伟的黄金、伊斯坦布尔的绒毯和雅典的美术品等黄金航线，至今仍然记忆犹新。

当然，贸易虽然是游戏中最常规的赚钱方法，但是在系列中也一直有着许多其他的手段来赚钱。例如在海战中通过白兵战来获取敌人大量资金和物品就是很常用的手段，特别是在后期，这种方法可以为我们赚取非常多的金钱。另外，在2代中还有一个无赖借钱大法，那就是不断接受威尼斯银行总行的"借金を取立てる"任务，当讨到钱后就马上存入当地的银行分行，总之使现金在5万金币以下，之后再取回复威尼斯总行，虽然会被减声望，但由于游戏刚开始时主角的声望本来就是零，所以完全无所谓。这种赚钱方法在前期还是非常好使的，尽管这种方法因为不光彩的手段



而被玩家们戏称为"无赖法"……

在本作中还可以去仕事所接受各类委托以取得金钱和声望，任务的类型通常分为讨债、商品输送、商品购入、送信和海贼退治。探索系统是本系列同其他类似游戏相比最大的特色，在《大航海时代2》中还特意为玩家们设计了两个专门从事探险活动的角色，大量的发现物和精美说明丰富了《大航海时代2》的游戏世界，也增加了玩家们从事探索的乐趣。想当初终于赚到一定金钱之后，开着船满世界一寸一寸的搜索，就是为了将那些发现物搜集齐全，而且这些发现物还能够拿到收藏家小屋中贩卖。

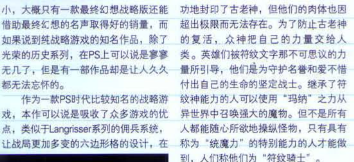
停泊，是为了新的探险！

其实《大航海时代》系列在我国之所以这么受欢迎，除了游戏本身的素质优秀以及自由探索式的风格之外，当年2代的影响力能够如此之广也得要拜D版商们的汉化所赐，再加上后来几乎每作都会有PC版的推出，因此无论是在我国电视玩家还是电脑玩家中，本系列都是有着非常之高的人气。自从前一代《大航海时代4》及其后续的威力加强版推出以来，本系列在家用机上已经很久没有推出新作了，今年上半年在掌机上推出的4代移植版能够获得如此高的支持率也正是因为从《大航海时代2》起系列给我国玩家留下的良好印象所致。现在光荣在强推网游版的《大航海时代ONLINE》，作为系列的忠实玩家，我们也盼望着未来的5代能够给我们带来更多的惊喜！

□文/北斗



遥远时空幻想大陆上的霸权之战
一鸣惊人却后继无力的战略经典



到了PS时代战棋游戏的市场迅速缩小，大概只有一款最终幻想战略版还能借助最终幻想的名声取得好的销量，而如果说到纯战略游戏的知名作品，除了光荣的历史系列，在PS上可以说是寥寥无几了，但是有一部作品却是让人久久都无法忘怀的。

作为一款PS时代比较知名的战略游戏，本作可以说是吸收了众多游戏的优点，类似于Langrisser系列的佣兵系统，让战局更加多变的六边形格的设计，在此后很多游戏中也出现过的ZOC系统，以及多线的转职系统和隐藏职业，把这些要素有机地结合在一起，实在是很不容易。虽然销量并不是太高，但是却是一款拥有很好口碑的游戏。



其实和所有PS2时期以前的游戏一样，在译名上这个游戏也是有点周折的，虽然大多数人喜欢称本作为《幻想大陆战记2》，但是如果深究起来其实只是一个加强版而并非续作，这一系列的第一作也是发售在PS上的游戏《Brigandine 幻想大陆战记》，如果遵循Brigandine这一词翻译成“锁甲”的话实在太过让人费解，因此也就使用大家都看得懂的汉字来称呼这个游戏了，国人接触到这一作的并不太多，大多数人玩到都是《Brigandine Grand edition》这个加强版，这一作品也就被当成续作被称为《幻想大陆战记2》，其实如果真的按照原本的名称来叫则应该是《锁甲加强版》这么个怪异的名字，不过如果真这么叫恐怕是不会有什么人会来玩这个游戏了吧……

好了，闲话少说，那么就让我们再回到那个战火纷飞的时代吧。

异世界的战乱岁月！

故事自然是发生在一块“幻想大陆”上。在这广大宇宙里，我们所不知道的某一个角落中存在着另一个世界——弗鲁塞那。

很久很久以前，弗鲁塞那被古老神“混沌之蛇”所控制，世界处在一片混乱之中。这时24个符纹神（Rune 即古代北欧人使用的文字，共有24个字母，现在和塔罗牌一样常用来占卜）出现了，为了在世上建立秩序，符纹神同古老神进行了一场惨烈的战争。虽然最后神成功地封印了古老神，但他们的肉体也因超出极限而无法存在。为了防止古老神的复活，众神把自己的力量交给人类。英雄们被符纹文字那不可思议的力量所引导，他们是为守护名誉和爱不惜付出自己的生命的坚定战士。继承了符纹神能力的人可以使用“玛纳”之力从异世界中召唤强大的魔物。但不是所有人都能随心所欲地操纵怪物，只有具有称为“统魔力”的特别能力的人才能做到，人们称他们为“符纹骑士”。

距离那场上古战争不知道过了多少年，整个大陆分为了六个国家，符纹骑士们却又为了各自国家使用自己的力量开始了互相的征战。圣王历214年，阿鲁美克亚在与诺鲁伽鲁多之间漫长的战争中取得最终胜利，弗鲁塞那也恢复了和平……

翌年，圣王历215年2月，阿鲁美克亚王国军总帅塞梅克斯却突然杀死国王揭起反旗，一夜之间将阿鲁美克亚王国灭亡。怀有称霸大陆野心的塞梅克斯建立了新帝国艾斯特莱伽莱斯，并以艾斯特莱伽莱斯皇帝的名义向各国发起侵略。

没有人知道这场反乱背后所隐藏的阴影，动乱的序幕已然揭开，英雄们各自登上命运未卜的历史舞台……

世界观上依然是标准的日式大杂烩，以北欧神话为主轴，再加上一些D&D的传统设定，同时吸收了某科幻名作的设定，虽然称不上有特色，但是对于广大玩家来说却是一个熟悉而容易让人投入的背景。

张扬个性的各色人物！

和其他一些充斥大众脸的战略游戏不同，虽然角色相对较少，本作中单个角色的存在感相当之强。对于一些只是配角级别的角色也有很多描写，比如帝国的那对双胞胎姐妹，在特别事件中还可以看到两人专有的动画，对于玩家可算是一个惊喜。哈蕾和自己心爱的人生离死别的那段情节也让人深受感动。苦大仇深的反派虽然也算是落入了那个时代的俗套，但是并没有落入强大却无脑的魔王定理中。

虽然有众多个性鲜明的主要人物，但是实在都很是眼熟。把姐姐交给帝国皇帝的白狼怎么看都和那个征途是星辰大海的金发青年脱不了什么干系，而那个智慧过人的“贤王”的懒散劲又和杨某人简直如出一辙，再加上肉搏战能力一流但是比谁都贫嘴的剑圣，更有因为被主君怀疑谋反而不得不反的常胜将军，本游戏的拿来主义的确做得不错。

虽然声优中并没有什么太大牌的明星，而且很多都是身兼数职，但是表现都是相当出色的，包括一些小人物，一些战斗台词实在让人印象深刻，比如那句“你的灵魂，就由我送到炼狱中吧！”相信玩过本作的玩家都会留有深刻的印象。

不过人物在游戏里的作用这一点上确实是有点遗憾，虽然职业特性和特殊技能上都有很明显的区别，但是到最后骑士个人的能力反而不是那么地重要，“统魔力”才是决定一个骑士在战场上发挥作用的标准，很多拥有一堆技能的强力人物到了后期实用性反而不如一些统魔力成长高的角色，这无论是平衡性还是感情上都很难让人接受。

战术和战略终难两全的系统！

无论是故事模式还是自由模式，游戏中一共可以使用六个国家，而这六个国家也不仅仅是人物造型和地理位置不一样，人物之间的关系和中间穿插的事件也能让人清楚地感觉到其中的区别。比如一上来就八面受敌的帝国，不光是几乎没有新的骑士加入，而固有的骑士也会随着时间的推移而一个个离开。算是一个相当RPG化的设定。

近百个事件的触发和收集，骑士的收集以及取得隐藏道具让召唤兽转成特殊职业的系统，想起当年和朋友讨论这些细节并互相验证时的情景现在还历历在目，比起现在游戏时通过网络来搜集信息更有一种别样的乐趣在里面。不过游戏里虽然有对战模式，但是玩家对战实在是件很痛苦的事情，不光是别人行动时自己要等到打瞌睡，两个玩家之间的战斗更是弄得像武林高手对决一样，谁也不敢先动手，最后只好是两个玩家握手言和（如果两人有耐心等到CPU都被消灭，只有两人一决雌雄的时候）。

战术层和战略层之间的分配也有些失调。虽然这类游戏无可避免地会出现AI在战略层上过于低下的问题，但是落实到本作上还是有些严重过头，在资金分配上过于程式化，不懂得解放召唤兽，不懂得集中优势兵力和玩家正面对决，有时更愚蠢到为了保证每座城堡里必须有一名骑士而把兵力完全分散开，有强力骑士和召唤兽也会被我方主力不费吹灰之力地各个击破，而由于游戏中没有给AI任何作弊手段（比如让敌人自动升级，资金无限等）到了后期我方的一队主力完全成长起来之后难度几乎就是没有，一座城接一座城打下来的过程也就是变得很是无聊。相对的，战略层上的设定却还是相当出色的，虽然时间和地图大小有限，但是就是在几回合的攻防中，在战斗的平衡性和AI设计上来说也并不是太糟糕，在敌我能力基本持平的情况下也并不是那么容易取得胜利的。最终BOSS的一些设计也是颇下工夫的，会模仿我方的杂兵，因为拥有防护罩而看起来近乎于不死身的BOSS，在第一次对战时给玩家带来的绝对是震撼。不过对于凹点这一问题上确实有点让人恼火，很多人物的统魔的成长都是有很大浮动的，而作为这个游戏最重要的参数，很多时候总是会让人不由自主地去去为了那几点能力反复S/L，似乎可以算是恶性增加游戏时间的一个典型。而且召唤兽不能复活这一点虽然合理但是比较让人无奈，当一个经过长期培养的召唤兽阵亡时，我想大多数玩家还是会选择读档。

虽然这款游戏自此以后就再没有推出续作。但是也许对于玩家来说比起玩到一个狗尾续貂的劣作，现在这样也算是一个美好的回忆吧。

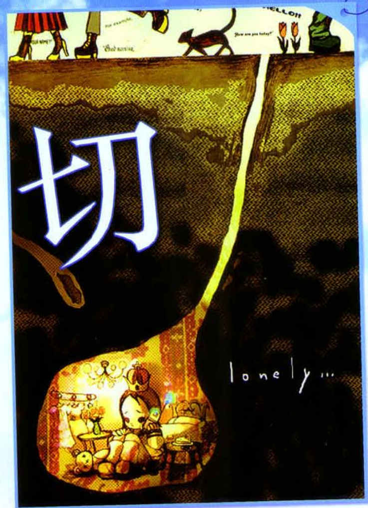


之前由于一些其它内容的临时调整，bar“休刊”了几期，在此对关注她的诸位郑重致歉。请不要误会，这绝不意味着Game Bar的消失，还请大家继续投稿支持。在接下来，在明年，我一定会保证栏目稳定，真的，你看我这双真诚的眼睛。

还有一些话呢，一是避免重复，二是这里地方也不太够，所以我就一并放在阅家前言里去说了——大家一定要去看哦，很重要的呢。

这期的主题，是遗忘，从遗忘中我们学会宽恕，从遗忘中我们可以向前走。

□唯夜



这是一个关于回忆的故事。

“滴、滴……”最后的雨丝有气无力地下着，二十分钟的骤然暴雨终将缓缓停止，空气中隐约飘来夏雨过后特有的泥土气息，通红的夕阳亦已照例挂在西边的低空，阵阵潮湿闷热也伴随而至。显然，二十分钟的暴雨并不足以冲淡十七天来烈日的连续炙烤。

从我这一届起，学校搬到了位于城市最最边角的新校区，就是那种传说中仿某牛X国家的X谷模式建造的大学城——从一定意义上来说，这似乎与把FC套上PS2外壳并称为“PloyStation”贩卖很有异曲同工之妙——如果说平日从市区来回一次的舟车劳顿是全校学生抱怨的话，那么，早上6点就从东边地平线升起，在头顶划过一道美丽弧线，晚上7点才恋恋不舍地消失的夏日骄阳、以及没有树木遮蔽的宽阔马路，则是我这个暑假留校学生的最大怨念。更何况，已经连续十七天没下雨了。

大三的暑假，我选择了留校复习考研，这是一个伟大的计划，却只是为了一个渺小的目的：逃避现实竞争。诚然，每次我都会反复向他人谎称是“名校情结”的作梗，但每次，我都能或多或少地从他人眼中读到一种不屑——特别是“狗”在去年寒假听到我这宏伟目标时的蛰人眼神。

解释一下，之所以称那人为“狗”，不是我喜欢把快乐建立在他人的痛苦之上，而是完全得到过那人的许可——作为等价交换，他也拥有了称呼我为“鸭子”的权力。

一想到狗犀利的眼神，我又感到如刺在背，于是懒懒地躺到床上，戴上耳机，听孙燕姿——我和狗共同的偶像——唱咏：

“窗外的雨刚刚停，午后气息淡淡吹散去，迷迷糊糊张开眼，刚刚的梦我似乎在瞬间看见你……”

与狗认识是高二下半的事，文理分班后，为逃避化学的我忍痛割舍对物理的无限热爱，选择通过上下五千年、辨证唯物论来继续求学，同样被我放弃的还有那帮踢球的伙伴。开学当天，看着文科班仅有的十一个男生，我知道剩下的日子只有GBA与我相伴了。

但我马上意识到自己错了，我的同桌，竟然在数学课上掏出一台与我一样蓝透的GBA！

“你也玩GBA？在玩什么？”我轻声问道。

“机战”，仿佛是机械合成的声音，对方头也不抬。

“哦……”我突然感觉很难与眼前这个人进行交谈，于是选择沉默，但内心还是激动万分。毕竟，11个男生中就有一个是玩GBA的，这可属于小概率事件，而理论告诉我们，小概率事件可视为不会发生，但现在它却真实地发生在我眼前。

“铃——”数学老师还没来得及证完两条直线是否异面垂直，下课铃就识趣地响起。熬了一上午的我们早就不想知道那两条直线究竟有什么关系，饭盆的“叮当”声开始浮现在教室的每个角落。

我也牢牢抱着饭盆等待老师下课，顺便扫了同桌一眼，对方还是老僧入定般死死盯着GBA的两寸小屏，专注的神态似乎把呼吸都省略了，完全没有要吃饭的意思。

“你不去吃饭？”

“嗯”，又是绝对冰冷的回答。

真没法交谈了，看来开学第一餐，注定是寂寞的午餐。

天下食堂一般黑，在回教室的走廊上我抱怨不止，然而还来不及继续郁闷，却在教室门口看见惊人一幕：同桌在啃他早上没啃完的半个糍饭团！

“难道阁下就是传说中的贫困生？”在推断对方应该不是后，我大胆开起玩笑来，否则我会很为这句话感到罪过的。

“切！”对方眯着小眼，右嘴角微微上抬，用余光扫视着我，厚厚镜片下是一脸的不屑。那种表情，如同胜者对战利品的一种蔑视、一种嘲笑。

我承认，这个不屑的表情与经典的嘲讽语气词，从那刻起已永久性地植入我的记忆，其经典程度，绝不亚于生化中食人丧尸的回眸一瞥。

“那就好，省得我以后要不时学雷锋请你一顿，毕竟自己都买不起卡带。”我顿了顿，突然领悟到什么，“难道你为了买卡才不吃午饭？最近又没什么大作。”

“真烦咧，我要看书，别吵我。”对方一边以一种并不生气的口吻抱怨着，一边反伸出手向背后的破书包里掏什么。背书包上学，是通校生相对我们住校生的一种优越。这意味着你可以在8小时的枯燥学习后，可以回家看看电视、享受可口的晚饭，还有，你还大可以在回家路上经过书店，习惯性地喊一句：“老板，电软到了没有？”

令我失望的是，对方只掏出一本《科幻世界》。

“你看不看电软？或者别的游戏杂志？”我随口问道，然而内心早就在盘算：如果他也看，那我每月就能省下8块4，美哉美哉。

“电软，不过都是延期一个月的。”

“什么？”

“旧的老板打6折，而且一个月后，攻略上的新游戏都降价了。”

一个近似完美的理由，我无从反驳。

只要是想混日子，时间总会流逝飞快。放学铃一响，我又冲向食堂，等我回来时，同桌和他的破书包早已不在了。

这就是与狗的初识，简单却又深刻，只因为那不屑的表情和“切”，以及至今让我感到无懈可击的谬论。

俗话说“时间总能融化一切”，渐渐和狗混熟了，就会知道狗只是外冷内热。尽管那双小眼、那份沉默似乎时刻拒人于千里之外，但只要对方主动开口，狗必定有问必答、有求必应。对其了解之后，我也大胆放肆起来，早饭、零食、电软、电新从此都由狗跑腿代购，即便如此，我还是对狗抱怨连连，因为每次当他把新买的电软交给我时，最多只剩8成新了。狗的冷淡，似乎来自他的主见，他有自己想做的事，并敢于去做，这个是很让我羡慕的。比起狗来，我就如同一个流水线上的产品，师长的话逆来顺受，以至于偷偷买个GBA，晚上在寝室玩一会、看看电软都让我很有叛逆的自豪感。而上课看电软、玩游戏，在我看来，还是大逆不道之事。

幸好性格的不同并不意味着交流的困难，毕竟我们中间有游戏这一共同的话题，即便平时我主打ACT、RAC，他沉迷RPG、SLG，但口袋妖怪这类联机王道的存在，的确是交流的不二法宝。只是有一款游戏，狗从不与我对战，还蔑称我为LU。

那就是“马里奥赛车A”。熟悉的人都知道，“马车”联机对战会出现联机成绩评定，经过两个多月的奋斗、达到正反面10组赛道一星评定后，自以为已达到“马车”最高境界的我，开始整天烦狗，希望他也能去买盘来与我联机。几天下来，狗头疼至极，放学时甩出一句“今晚借我，试了好玩就买。”

等待似乎特别漫长，终于熬到第二天早自习，狗背个破书包徐徐而来，坐下先啃上一口饭团，仿佛压根儿忘了“马车”的事。

“怎么样，好玩吧？快去买吧。”我急了。

“切，自己去看看。”狗一边啃着热乎乎的饭团，一边拔下卡丢给我。

“别告诉我卡坏了，可是60大圆啊。”我连忙插卡开机。

“Nintendo”的logo，正常；选人物，正常；选赛道……天啊，我不正常了！

第一组赛道变成了3星级评定！第2组3星！第4组3星！我苦玩两个月的战绩，竟然被狗在一夜之间击溃！难道，我是井底之蛙么？

“还要联机，切！先都打出3星吧。”狗的语气很嚣张，令我相当不爽，但现实却摆在眼前，“你啊，就是电软上批判的典型的LU，沾沾自喜，固步自封。”

一串批斗用语，我只是失落，无心反驳。

“知道了吧？不要把自己看得太重，你那些引以为傲的成绩在别人眼里根本算不上什么，有时候，对社会而言，那些什么也不是。”

狗在指什么，我自然清楚，平时他就时断时续地向我灌输“成绩无用论”，但都被我以“酸葡萄心理”驳回，然而这次，狗却用事实说话，令我哑口无言。

“那你机战干吗总是追求全剧情达成？”我试图扯开话题。

“切，那是我自己对完美的追求，哪像你，一个破成绩就到处炫耀，惟恐天下不知。”

我无法判断狗指的是哪个成绩，至少今天，我头一次感到狗的“成绩无用论”的合理性，比起狗的价值观，我似乎活

得太高调、也太沉重。也许，那些载着我的梦想的成绩，只是生命中一些不能承受之轻？

然而狗的潇洒远不止此，他可以今天突发奇想，意识到某件他从没体验过的事情——在我眼中，八成是逆天之事——感慨一番生命苦短，然后就毅然去做了。

有一段时间，我留意到狗经常在看同一期电软的同一页——新作速递中对《机战OG》的介绍，我知道狗是机战fan，但此时OG已经发售一个多月了，按狗的歪理谬论，D版卡早就降价到可以人手了。

"想玩就买呗。"我半嘲笑道，"不会又没钱了吧？"

"切"，狗又要鄙视我了，"你知道什么是经典吗？"

"经典，就是神作呗，比如，机战里的'第二次'。"

"你那个叫怀旧，是不敢正视现在，玩过一次'第二次'就不再玩后面的机战，沉溺在过去，整天叫着经典，是一种变相的懦弱。"

又一刀砍中我要害，有时我实在郁闷，这个同桌似乎是为批判我而存在的。

"真正的经典，要不断的品味，那些大刀阔斧改革的力作都不错，我感觉这次的OG很有可能成为经典之作，我要做点儿什么纪念一下。"狗自言自语地分析着。

几年之后再回顾GBA上的机战，OG的确堪称是里程碑式的作品，也让我不得不佩服狗眼光的老辣独到。但那时，我也没往心里去，毕竟自己不是机战fan，更固守着"第二次"最高的观念。

半个月后某天早自习，狗依旧逆天地玩着GBA，我也专心背单词。其实也不是我想背，而是坐右边的一家伙竟然天天背牛津高阶的单词——此公最后如愿考入北大，不提也罢——备感压力的我也只有依葫芦画瓢，不过区别在于：本人每天从第一页翻起，直至高考，还没背到B开头的单词，惭愧惭愧。

"看看。"狗冷不丁地丢给我一个GBA卡包装盒。

"OG啊，终于舍得买了？都打几折了？"我边嘲笑边拆开，盒子里掉出一本说明书，奇怪，怎么这么厚？D商良心发现了？又翻了几页，我感觉不对，这本书印刷之精美，是不曾见过的，难道——

"不会是正版的吧？"

买张正版GBA卡，在当时的大环境下，近似于天方夜谭。且不说读高中时口袋中没有那么多铁；即便有了，那也是一个烧录卡作为新生事物风靡神州的年代；当时买正版卡，不是被视为高尚，就是被当成智障。

"这会成为经典的，值得纪念下。"狗语气平和，并没有炫耀的意思。那么，我只有当他智障了。

"你疯了啊，这可以买套烧录卡，玩遍所有游戏了。"其实是我近乎疯了。

"切，我鄙视烧录卡，就是不买，那东西可以称为商业盗窃罪的。"

"你还真是高尚啊。"

"一般般，已经打过两话了，正版和盗版还真没什么区别，不过就算是对眼镜厂的一个交代，也对得起自己是机战fan了。"

"去死吧，都可以买6、7盘D卡了。"我莫名地心疼，仿佛他花的是我的钱一样。

我真的无法理解，一个整天啃饭团的狗竟然会如此"挥霍"，难道"一个交代"就是买正版的充分理由？多年来一直困扰中国游戏界的沉重话题，只是出于热爱就被狗解释了？我感到越来越看不透狗，他的思想，就如同夜空的繁星，闪亮而又淳朴，像是超越了人们的价值判断，完全不需要借口地做着他自己认为是"正确"的事。

高三毕竟是高三，越来越近的审判日让不少人都变得神经衰弱，狗也收敛不少，GBA很少出现在上课时间，然而对于爱情，他越来越投入。

高中的爱情，是高压线、是瓦斯煤气、是糖衣炮弹，反正当一种东西被社会无限放大后，它什么都是，但就不是它自己——似乎游戏也难逃此厄运——高中的爱情，就是这么一种少数人才拥有得起的奢侈品。

狗的爱情从何时开始，我是不知道的，你也不用指望他来对你侃侃一番。我从小道得知，似乎狗初中就对那女生"图谋不轨"，中考时为了她，一发狠，竟然奇迹般考进了重点高中，颇似某80后作家小说中的扯淡情节。不过现在他俩在文科班重逢后，狗的一切"罪恶行径"都被我映入眼中。

如果狗早上是精神饱满而来，早自习专心游戏，那八成昨天放学路上他们聊得很happy；如果狗一到就趴下发呆，那就是遭到那女生刺激或冷落了。更要命的是，狗经常会因此没心情买早饭，使我也成为间接受害者而被饿上半天。

但不管怎么说，狗的爱情应该还是幸福居多，否则，我早就得胃病了。

2002年的圣诞夜奇迹般地降雪了，在南方，雪已经是许久不见，晚上缩在被窝里的我一边欣赏夜雪，一边咒骂死狗。事情是这样的：从早自习开始，狗就在冲着一套围巾、帽子、手套礼盒傻笑，每次我要伸手拿来看个究竟时，狗都以命相挡。不就一份礼物嘛，至于么。而且估计这套东东都能顶上一百几十个饭团了，狗啊狗，千金为红颜何苦呢。不过，万一今天放学红颜笑了，那我也能渔翁得利，明天趁狗心情好诈他点儿什么零食。想着想着，我又阿Q般精神愉悦地入睡了。

第二天一早，我刚进教室，狗竟然早就坐在位置上，奇迹啊。

"喂，早饭呢？"我心情极好，仿佛是我在恋爱一般。

"……"狗沉默不答，气氛瞬间僵化了。

"她，没收你礼物？"

"比这个还糟。"

"？"

"她说不能接受，因为现在是最非常时期，该冷静一下。好像班主任找她谈过话了。"

"好像也对，谁都输不起的战斗，是可以让人放弃一切的，人家又是尖子生，老师自然不会让她早恋了。"我笨嘴笨舌地安慰他，毕竟自己也没恋爱过。玩过《心跳回忆》？那是有攻略的。

"滚！什么叫早恋？！如果全社会都14岁恋爱，我能算早恋吗？"狗被我激怒了，没有提高嗓门，却有种歇斯底里的感觉，"就像玩游戏，如果不是媒体造势，会禁止小孩玩吗？你也不是经常抱怨社会对游戏的丑化？"

绝了，狗用我的逻辑来套住我，还一套一个准。

"正常的游戏，正常的恋爱都不能被接受，难道他们小时候就不爱玩，没有感情？这些，和年龄、学习有什么关系？"狗把头深深埋入桌上的破书包中，书包边缘一起一伏，很明显，他太激动了。

有什么关系？我当时没有回答狗，现在也回答不了。不是我不想思考，而在于，这个问题实在太宽泛、太深刻，不仅仅牵涉到教育、游戏、爱情，更多的是社会责任。也许只有当我们这一代成为社会中坚，才能对等地和社会谈论这个话题；甚至，即便到那时，我们还是无法回答这个难题。

这段爱情，狗选择了不了了之，也许是不想让她再烦恼。但对自己，狗却消沉下来，又开始在课堂上玩起游戏，在同桌我看来，那更多的是一种报复，从狗在班主任课上的不屑态度就能读出。我只是奇怪，"关心学生"的班主任却不曾找狗谈话，也许，狗的成绩并不足以让老师浪费宝贵的时间吧，毕竟还有那么多的重要学生等着他去关怀。

时光如白驹过隙，最终，伴随着非典、提前高考、全国启用B卷、中国高考史上首次文科线超越理科线等等荒诞事件，我们的高中谢幕了。考完文综当天，狗邀我去他家玩通宵DC，权作是高中的休止符。

时值6月，却闷热无比，还沉浸在数学考砸的绝望中的我完全无心玩游戏，于是我们靠在阳台上纳凉，和风丝丝吹过耳际，像在呢喃着什么。

"你考的怎么样？"狗似乎故意刺激我，这混蛋！

"我想高复。"

"切，就你那承受能力？别开玩笑了。"狗又一次眯眼扫视我，语气依旧辛辣。

"好吧，我承认，你又对了，行吧？那你怎么说，读第三批去？"我故意将"第三批"说得很重。

"不会的，我要报到北方去，你知道的，第三批是不招外省的。"

"这么自信？不过，跑这么远干吗？"

"我要忘掉一些东西。"狗的眼中，有一线迷惘，"这么说吧，一个真正会独立思考、要鄙视社会中的畸形的人，首先要证明自己能在社会规则下获胜。而我可能是要失败一次了，所以想去新的地方静静。"

"切，你也会逃避啊。"我也不知道自己究竟是幸灾乐祸还是替狗惋惜。

"切，你懂什么，逃避是不敢面对现实、生活在回忆中的人，就是你这种人。我只是想去外面看看，有没有什么新的方向，也好让自己先休息一下。"

……

再后来的对话，我淡忘了，没有什么精彩的话题，自然也不值得记忆。录取结束，狗果真以高出第二批线1分、补报录取的邪门运气去了东北某大学学习日语；而我，正如本文开始所述，留在本省的大学城消磨青春和梦想。托短信的福，我们相隔万里还不时联系着，只是他多半向我描述东北的新奇见闻，而我则是在生活受挫时与他回忆高中的五彩往事。

"我走在每天必须面对的分岔路，我怀念过去单纯美好的小幸福……"燕姿的歌声一如既往，时间带走了人气，却无法磨灭旋律的经典。

可恶，我终于还是在恋旧了，我真的像狗说的那样是个懦弱的人。

但，那又如何？切！

□文/Bain



NGC的黄昏，Wii的黎明
——写在发售前，《赛尔达传说 黎明公主》的回顾与瞻望

The Legend of Zelda: Twilight Princess，这是任天堂的看家大作“赛尔达传说”最新作的名字，针对TWILIGHT这个名称的含义，在国内出现了含光公主、黎明公主、黄昏公主，甚至还有阴阳公主等许多译名。这款游戏作为NGC主机上的最后一款大作，也是Wii主机的首发大作，肩负着为现时代主机做一个终结和为新时代主机做一个开端的使命，就像8年前时之笛诠释了3D游戏的真正神髓一样，黎明公主将为我们展示的是一个传统游戏的终极形态还是一个新概念游戏的雏形？现在游戏发售在即，让我们再次回顾一下这款作品的诞生历程吧。

登场：E3史上最大的惊喜

2004年的E3展前，NGC玩家大概正在沉浸于刚刚发售的“赛尔达传说 四支剑＋”或者“PIKMIN 2”中，对于E3展上的期望也集中在万众瞩目的“生化危机4”以及清新可爱的“纸片马里奥RPG”上面，没想到老谋深算的任天堂就在这次展会上，在事前保密工作极其到位的情况下突然发布了NGC的赛尔达传说新作，并且由宫本茂本人带着剑和盾登台作秀，引起了无数惊叹。自1995年第一届E3展以来，基本上重要的出展软硬件都会在事前有相关信息透露，但是这一次可以说是全无征兆。任天堂选择在E3上首次公布本作，显然是希望借助系列在美国强大的人气为当时渐落下风的NGC增加砝码。而且，相比数年之前在NINTENDO SPACE WORLD 2000上曾经发表过的真实比例的NGC版赛尔达传说（就是后来被卡通风格的风之韵所取代的那个版本），当初的那个林克可以说是帅气，而这次的林克无论是造型还是眼神都显得更加地酷，更加接近欧美的审美风格。那么，接下来我们要做的就是翘首以待了。

风格：卡通渲染还是写实

NSW2000上的帅气林克最终被成品风之韵中的超级Q版的卡通形象所取代了，随后的日子里，人们也逐渐接受并喜欢上了这种变化。尽管如此，还是有不少人认为，从整体品质而言，风之韵并没有达到时之笛的高度，游戏的后期明显看出有赶工和节奏拖沓的痕迹。那么，究竟新作应该选择继承风之韵的风格还是回归真实路线呢？

曾有很长一段时间关于新作的传言都显示游戏将继续使用风之韵的引擎，也就是说很有可能仍然是卡通渲染风格。但是宫本茂在E3上的开场白证实了一切：“我们的林克终于长大了！”无论游戏使用什么样的引擎，制作小组已经为游戏定下了一个明确的目标，就是超越时之笛！从后来公布的开发画面我们可以看到，游戏虽然是真实比例，但画面仍然有着卡通渲染的影子，似乎制作小组并没有决定要来一个彻底的改变。但是随着游戏的开发越来越深入，画面也越来越成熟，逐渐地，卡通渲染的痕迹似乎消失无踪了。相比之前那种妥协，相信更多玩家都会喜欢这种比较彻底的硬派。

延期：双管齐下

黎明公主原本预定在2005年内发售，那一年里任天堂为NGC准备了包括“星际火狐 突袭”、“火炎纹章 苍炎之轨迹”、“银河战士PRIME2回声”，以及“星之卡比”和“口袋妖怪XD”等一批经典名作系列来维护最后的尊严；同时马里奥大叔也在包括街头篮球、DDR、棒球、SSX、足球等游戏中频频登场——但是黎明公主最终还是缺席了，在E3 2005上宣布延期到2006年4月，成为那届E3展上最令人失望的延期。

不过接下来的好消息就是黎明公主将会支持新主机“革命”的全新操作方式，由于革命可以向下兼容NGC游戏，在革命上运行黎明公主时就会出现利用革命的遥控器式手柄的玩法。这样一来，游戏本身尚未推出，就已经得到了一次提升。

随着时间推移，革命主机终于被定名为Wii，而黎明公主也被确定为首发的护航大作。到了E3 2006上，利用Wii的手柄来进行劈剑、钓鱼等方式成为了人们关注的焦点，游戏已经从NGC版变成了NGC/Wii两个版本。看来，NGC的“黄昏公主”真的成为Wii的“黎明公主”了。

发售日：日版在哪里

自从2006年4月这个预定日期再度落空之后，关于游戏的发售时间就再也没有具体消息。直到8月，任天堂才表示NGC版本将会在秋季推出，而Wii版则将在第四季度随主机首发。这样看来，NGC版本应该是早于Wii版，这也符合大多数玩家的想法，就是NGC玩家应该首先享受到这款期待已久的作品，玩过NGC版之后，再去体会Wii版的新要素。

9月的TGS上，任天堂终于正式公布了黎明公主的发售日：游戏的Wii版将在日美两地都随主机首发，美版是在11月19日，日版则是12月2日。而NGC上却只公布了美版的发售日，定在12月11日，也就是说比起Wii版将近晚了1个月。但无论是在官方信息还是任天堂美国副总裁的访谈里面，都没有透露有关NGC日版的消息，虽然我们不相信日版会被取消，可总觉得心里不塌实。就像E3 2006上公布的另外两款NGC新作“超级纸片马里奥”和“大金刚赛跑”一样，原本定在8月初发售，现在已经没有了音信；而去年就公布的NGC星之卡比新作，现在同样销声匿迹……到底NGC的日版什么时候会到来呢？

憧憬：左手还是右手

一直以来，赛尔达传说系列的主角都是林克，而且都是左撇子。有人说这是因为宫本茂本人就是左撇子，当然大师自己并没有确认就是这个原因。在黎明公主之前的开发图片以及影像中，我们也都看到林克仍然是使用左手挥剑。但是现在任天堂表示为了配合Wii的独特操作方式并适应多数玩家的习惯，林克将用右手来挥剑，并且现场展示的影像也证实了这一点。我们知道，类似黎明公主这样的一个游戏如果要做出这么大的修改，决不只是把角色本身的动作数据修改掉就可以的，难道说游戏真的经过了重新的修订？个人倒是宁愿相信这样的情况：就是Wii版的林克的确是使用右手挥剑，这个版本一直就在开发但是之前并没有公布这一细节；而NGC版本则仍然是系列一贯的左撇子林克，我们曾经看到的图片以及影像就是NGC版本而不是Wii版。否则的话，任天堂其实根本就没有必要发售两个版本的黎明公主，只需直接利用Wii兼容NGC游戏的特性，在NGC版本中加入对应Wii的特殊操作方式就可以了（有点像当初GBC版“赛尔达传说 不思议的果实”中有专门针对GBA所设计的内容）。这样一来，可以说无论是购买Wii版还是NGC版的玩家，都会获得一份独有的满意结果。而对于系列一直的忠实拥趸来说，可能NGC版本才会被视为正统的续作呢。

杂感：数字的随想

我们最后来看一看一些系列相关的数据：

赛尔达传说：1986.2.21，FDS版，日本销量169万，全球销量651万。

赛尔达传说2林克的冒险：1987.1.14；FDS版：日本销量161万；全球销量438万。

赛尔达传说 众神的三角力量：1991.11.21，SFC版，日本销量116万，全球销量461万。

赛尔达传说 梦见岛：1993.6.6，GB版，日本销量54万，全球销量383万。

赛尔达传说 时之笛：1998.11.21，N64版：日本销量146万；全球销量760万。

赛尔达传说 梦见岛DX：1998.12.12；GBC版：日本销量51万；全球销量222万

赛尔达传说 姆吉拉的假面：2000.4.27，N64版，日本销量74万，全球销量336万。

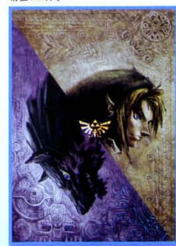
赛尔达传说 不思议的果实 时空之章/大地之章：2001.2.27，日本销量103万，全球销量399万。

赛尔达传说 四支剑：2002.11.21，GBA版：日本销量34万；全球销量250万。

赛尔达传说 风之韵：2002.12.13，NGC版：日本销量86万；全球销量432万。

赛尔达传说 四支剑＋：2004.3.18，NGC版，日本销量22万。

赛尔达传说 不可思议的帽子：2004.10.21，GBA版：日本销量27万；全球销量123万。



可以看到，从时之笛到风之韵，之间间隔是4年，从风之韵再到黎明公主，之间间隔又是4年。一个轮回之后，系列的目标将是超越原点。更进一步来说，从初代的赛尔达到众神的三角力量，之间的间隔是6年，其中游戏在2D方面由初定义进化到了完美形态；从众神的三角力量到时之笛，之间的间隔是7年，游戏从2D的完美形态进化到了3D的初定义。现在从时之笛到黎明公主，时间又过了8年，我们可以预见到，游戏将进入到3D的完美形态。感动吧，让我们一起来迎接这款划时代的作品。

□文/快乐猪头



被误读的查拉图斯特拉

令玩家们崩溃并快乐着的异度传说系列终于算是以三部曲的形式完结，时隔一段时间之后，我们可以回头来稍微品评审视一下了。与系列的前两作“权力意志”与“善恶之彼岸”相同，本作的副标题依然是出自是德国哲学家尼采的作品——《查拉图斯特拉如是说》。说实话，我并不认为将深奥的哲学作品作为游戏副标题的做法有任何的高明之处。之于一些对哲学作品并不十分了解的玩家们来说，这样的副标题会产生一种拒人千里之外的冷漠感觉；对于那些对哲学作品有一定研究的玩家们来说，这样的做法也难免会有卖弄学问之嫌。作为剧设人员，首先应当明白的一点便是：有思想深度的标题并不代表有思想深度的内涵。金玉在外、败絮其中是任何一部剧情类游戏都要回避的发展误区，故弄玄虚的标题到头来只会对游戏本身起到南辕北辙、适得其反的负面作用。

据记载，查拉图斯特拉乃是波斯国祆教（Zoroastrianism）的创始人，并在经典著作《阿维斯陀圣经》中阐明了该教的教义——在宇宙中光明与黑暗势力的斗争中，教导人们崇拜光明神奥尔穆兹德。因而该教又被称为拜火教、明教（没错，正是金庸老爷子在《倚天屠龙记》中写到的那个明教）。在《查拉图斯特拉如是说》一书中，尼采将查拉图斯特拉描写成为了自己心目中理想的人物——性格奇特、豪迈不羁、热爱风暴与大海。简而言之，查拉图斯特拉在尼采笔下乃是狄俄尼索斯的化身，是尼采所强调的超人哲学中特征最为鲜明的形象代言人。

那么既然异度3将查拉图斯特拉搬出来做了副标题，那么作为玩家的我们便来看一看剧设人员究竟想要表达出怎样的思想。

毫无悬念，昴月紫苑在本作中继续扮演了主人公的角色，较之系列的前两作，紫苑在本作中的性感程度又有了大幅度的进化(序章中泳装状态则尤其诱人)，过于清爽的穿衣品位之于一名女性科学家来说，也颇有些礼乐崩坏的味道。如是看来，游戏中女性人设的TECMO化果然是一种时代潮流……扯远了，让我们继续来评述本作的剧本。我们看到，游戏序章的剧情不出意料地显得较为平淡，剧设人员之所以要设置此章节的目的，大抵只是让玩家们串联起对前作的记忆，从而能够更快地融入新的剧情之中。作为一个过渡性的章节，本作的开篇算得上是中规中矩。

KOS-MOS的进化体T-elos的诞生将剧情扶上了正轨，进化论的残酷导致了崭新矛盾的产生与激化，同时也开始将整个故事引入了玩家们所熟悉的沉重主题之中。在这段情节中，我们看到了一个值得玩味的细节，那便是当被抛弃的KOS-MOS被众人发现并拯救之后，KOS-MOS的淡然与紫苑的激动所形成的鲜明态度对比。在经历了初代剧情开始时的误解与隔阂之后，两人不断增长的心灵契合度终于在这段剧情中达到了一个极致。而在这样一个主题沉重的故事中，适时的情感宣泄也能够缓解玩家们压抑的心情，从而更好地投入到接下来的故事中

然而不出所料的是，如此温馨的场景并没有持续多久，在紧接下来的剧情中，T-elos对KOS-MOS的诘问又一次引发了玩家们的思考：“你只是一个没有自我意识的人偶罢了，为了最终的觉醒，就让我将你消灭在这里吧！”T-elos的话把一个让人无法回避的问题赤裸裸地摆在了众人的面前——通过前两部作品中的患难与共，KOS-MOS虽然在同伴与玩家心中都早已是一个有血有肉的人物形象，然而我们无法否认的是，她的本质确实只是一部战斗机器，至于她的诞生目的以及存在价值，也仅仅是为了对抗Gnosis而已。KOS-MOS究竟有没有自己的灵魂？“自我”这个概念对于她来说，真的是毫无意义的吗？就这样，系列作品所一贯强调的沉重基调此时再一次不动声色地展现了出来，它体现出了人生涵义的飘忽不定，同时也让玩家们为灵与肉的离异而感到黯然神伤。于是当KOS-MOS被T-elos击溃之后，游戏的剧情在情绪上不可避免地来到了低潮时期。

我曾经在某篇剧评中提到过，当一部游戏的剧情面临低潮时期、抑或是无以为继的窘境之时，最好的解决方式之一便是创造一个独立的时空，将此前陷入困境的剧情嫁接进这个时空之中，从而能够迅速地摆脱剧情逻辑的束缚，从容地展开一段崭新的故事。对于异度传说系列这类叙事手法比较飘逸的作品来说，采用此法则会收到更好的效果。于是，在系列的前两作中经历了数次穿越时空的冒险之后，紫苑一行此次又来到了十五年前的米露西亚大陆，开始了一段启动崭新剧情的旅程。

以第一人称的视角亲历历史，比起单纯以第三人称视角的讲述与倾听来说，显然要有着更为直观的感受与体验。在系列的前两作中，那些穿越时空或进入某角色意识深处的冒险或多或少都显得有些琐碎或者多余，然而在本作中，主人公一行在米尔提亚大陆的冒险却成了剧情中的一个亮点。我们看到，剧设人员在这片已经消失的大陆上埋藏了许多信息，同时也解释了前作中许多悬而未决的细节——譬如说巴基鲁中尉与菲布感情纠葛的始末缘由，紫苑父母被杀的真相，以及紫苑与Gnosis之间的微妙关系。这些丰富的讯息不但增加了本作的可玩性，同时也为异度系列已经发售的三作之间搭设起了一道桥梁，让整个系列的结构看上去整体性显得更强。

紫苑与年幼时的自己相遇乃是这段剧情中另一处值得关注的设定。在目睹了双亲被害的惨剧之后，紫苑与年幼的自己产生了悲愤的共鸣，并在一声无意识的长啸中召唤出了本应在十四年后出现的阿贝鲁方舟，从而彻底地改变了历史。剧情推进到此处之时，一个由偶然性的砖石堆砌成的宏伟蜃楼开始渐渐地浮现在玩家们的面前。在系列的三部作品中，时时处处都在闪烁着偶然性的阴影，我们似乎看到一个高高在上的无形神明，用漫不经心的态度主宰着游戏中人物的命运，同时也让无数的偶然推动了历史的车轮。而探索这种游离不定的、被偶然性抛到世界上的人生，也是这个系列所想表达出的一个主题。

在这段剧情中，还有另外一个细节值得我们去关注——当紫苑昏迷的过程中，迷茫的她曾在与U-DO的对话中大喊出了：“我究竟是谁！？”这样一个经典的哲学问题。的确，这是一个难以回答的问题，尽管在剧情中用了大量的篇幅对“自我”这个概念进行了种种探索，然而探索的脚印却将答案引向了虚无。系列中每一个登场的人物都有着复杂的身世以及背景，若想真正解释出“我是谁”这样一个关键的问题，剧设人员恐怕还要费更多的笔墨才行。

正是由于虚无的笼罩，KOS-MOS人格的觉醒才显得如此众望所归。原本只是T-elos测试用机的KOS-MOS觉醒了神之伴侣玛丽亚的意识，这也使她存在的意义产生了升华。觉醒之后的KOS-MOS与拥有玛丽亚身体的T-elos再次对战，在这场灵与肉的再度交锋中，KOS-MOS终于取得了胜利，这样的结果也在无形之中透露出了异度系列所强调的“精神大于物质”的精神内核。

除此之外，阿贝鲁特、JR.与凯南的恩恩怨怨也在接下来的剧情中得到了圆满的归宿。凯南牺牲了自己与迪米特里同归于尽，而阿贝鲁特与JR.这对兄弟终也完成了身体与心灵的双重契合，至于那句感人置深的“我永远都不会将永别这两个字说出口，因为我相信终有一天我们还会相聚。”则更是为这段生死两隔的友情画上了一个温馨的句点。

依笔者个人之见，剧情的尾声部分乃是整部作品中最为失败的部分。紫苑最终摆脱了凯宾的蛊惑乃是玩家们意料之中的事情，而为了创造本作最后的一个剧情高潮，剧设人员硬是把一个不知所云的查拉图斯特拉实体生生拽到了玩家的面前，这样的创意实在是……太诙谐了。用如此的方式来体现游戏内容向游戏标题的回归，实在是有些画蛇添足的味道。剧设人员应当明白的是，在某些时候，将故弄玄虚进行到底其实也是一个不错的选择。

总体来说，本作基本依然继承了一条“追本朔源”的原则，它延续着系列前两作的剧情轨迹，在对前作中一些悬而未决的问题进行了诠释的同时，还创造出了一些新的问题留给玩家去解读。当然，本作如同前作一样，依然存在着较为严重的理解问题。譬如说在一些关键概念的叙述方式上，剧设人员依然保持着犹抱琵琶半遮面的神秘姿态——时至今日，恐怕仍然会有许多的玩家无法准确理解诸如Gnosis、Zohar这些概念的具体意思。剧设人员似乎在刻意迷惑玩家，引导众人在一种一切跟着感觉走的状态下完成游戏，从而更好地表现出异度系列的超现实宏大主题。然而，当我们冷静下来，摆脱超现实的羁绊，我们便会发现，异度传说想要表现的宏大主题，其实说的就是我们的人生。

有趣的是，虽然作品中同样充满了不知所云的呓语，然而尼采的《查拉图斯特拉如是说》在初版时只卖出去了40本，至于《异度传说3:查拉图斯特拉如是说》，则拜NAMCO的大名与号召力所赐，在发售首周便实现了123,847本的销量。面对这样的一个数字对比，我们真不知该作出怎样的表情。

□文/张天然

郑重向您承诺：更高星级认证；更多购物保障

商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。 ②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长，每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。 ③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。 ④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理，商家信誉将降低一级。 ⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。 ⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

游戏市场价格广告版

本版广告联系电话:010-64472920

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2006年11月15日。

广告阅读图例

价格
（单位：元）
调查地点
商家信誉等级

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时，发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料，包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

PS2 7万系列		PSP		NDS	XBOX360	小神游SP	NDS LITE	XBOX
1200 上海报价	1180 皇金荣新蜂	1390 普通（1.5版） 北京鼎好	1390 普通 1580 豪华 南京阿童木	850 北京鼎好	2790 山东报价	680 北京报价	1080 武汉夏源	1400 北京报价
1100 北京鼎好	1160 山东报价	1480 普通 1650 豪华 上海报价	1420 普通 1600 豪华 山东报价	880 上海报价	2750 皇金荣新蜂	680 上海报价	1180 上海报价	1400 上海报价
1180 广州报价	1200 成都报价	1400 普通 上海报价	1400 普通 广州报价	880 广州报价	2750 上海报价	680 广州报价	1180 山东报价	1400 广州报价

NGC	GBM	PS2记忆卡	M3 LITE	1G记忆棒	SC震动卡	PS2手柄	家用机软件	掌机软件
900 北京报价	700 北京报价	120 北京报价	390 北京报价	210 北京报价	190 北京报价	150 北京报价	主营各种正版软件10元至千元可以旧换新 皇金荣新蜂	NDS 口袋钻石/珍珠 380元 北京报价
880 上海报价	700 上海报价	120 上海报价	390 上海报价	180 上海报价	190 上海报价	150 上海报价	360 分裂细胞 380 元 北京报价	NDS 口袋钻石/珍珠 380元 上海报价
920 广州报价	700 广州报价	120 广州报价	390 广州报价	220 广州报价	190 广州报价	150 广州报价	360 分裂细胞 380 元 上海报价	NDS 口袋钻石/珍珠 380元 广州报价

次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS

年度掌机游戏超大作《口袋妖怪 钻石珍珠》完全攻略本来了！秉承《绿宝石》攻略的大好口碑，掌机迷与口袋妖怪网再度携手打造国内最强口袋攻略本，最速最强万勿错过！



口袋妖怪钻石珍珠攻略本

■定价：14.80元（最后机会） 接受邮购

广大玩家期待已久的《标准掌机典藏》2006版终于来了！完全收集今年最新最热门的掌机游戏信息及攻略，并详细分解两大热门掌机的硬件及周边，值得收藏！

06年标准掌机典藏

■定价：24元 11月6日出版

特别策划万代敢达模型大赛2006华北赛区作品深度综合报告，变形金刚 MP-03 全面研究+红蜘蛛系列总结，宇宙海盗十字先锋高达X-1，神斗士·齐克弗里德·黄金周动漫盛会集中扫描海内外展会深入接触，更多充沛内容！

TOYS(9)

■定价：9.80元 接受邮购

跨过一年时限的中国潮流旗舰杂志，最新一期将以更为完美的姿态继续引领今年秋冬潮流巅峰。强势单元“王子贵族风”，会给你带来亚洲潮流的最高境界。赠送周杰伦双面海报，赶紧加入周董领衔的搜酷潮流大军中吧。

SO COOL 2006年第(11)期

■定价：15元 10月30日上市

132页精美画集，数百枚插画收藏，『凉宫春日』致密人物设定+详尽剧情解说，VCD+CD+精美海报，SOS团同好必备典藏。

SOS团活动全记录

■定价：24.80元（最后机会） 接受邮购

期待已久的《最终幻想5》本期奉上最彻底攻略以外，还有小编精心编写的全剧情小说。除此以外，还收录多款PSP游戏的热门攻略，本期实用性及可读性再度UP！不可错过！

掌机迷66期

■定价：5.80元 10月31日出版

《口袋迷5》再度登场，本期将对口袋妖怪新作进行透彻研究，同时还有关于即将发售的《珍珠钻石》的总力报道。赠品本期华丽的送出口袋迷专用的冰晶水球，在游泳池中好好享受口袋妖怪带来的乐趣吧！



口袋迷(5)

■定价：18元（最后机会） 接受邮购

集人气最高的《鬼武者》系列之精华，融合全系列的人物插画设定，故事年表，开发者访谈，未公开原画，剧情解读等，还有精彩DVD附送，值得收藏。

鬼武者 幻魔戏本

■定价：19.80元 接受邮购

项目	定价
电子游戏软件	
2006年第1～22期	9.80元
动感新势力	
27～29、34、36、38～45期	9.80元
43～45期DVD豪华版	15.00元
电子天下·掌机迷	
第51～66期	5.80元
SO COOL（搜酷）	
创刊秋季、冬季	15元
2006年1～11期(3期已售完)	15元
口袋妖怪钻石珍珠攻略本(新)	14.80元
06年标准掌机典藏(新)	24元
口袋迷(5)	18元
声优写真志	19.80元
SOS团活动全记录	24.80元
游戏批评06春、夏、秋季号	12元
TOYS第(1～9)期(5期已售完)	9.80元
鬼武者 幻魔戏本	19.80元
最终幻想XII完全攻略本(豪华版)(最后机会)	24.80元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

汤姆·克兰西出品的《分裂细胞》一直是间谍类动作游戏的力作，自初代在XBOX上登场之后就成为与MGS系列抗衡的作品。本次的《双重间谍》率先在XBOX360上发售，而主人公这次为了完成任务而被投入监狱，之后打入敌人内部做卧底，使人联想起最近美国人翻拍的《无间道风云》。本作是目前制作水准与画面精美程度最高的间谍游戏，拥有XB360的玩家们不容错过！□文/猴子

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

X360	本刊译名：分裂细胞 双重间谍			
	UBI Soft	59.99美元	2006年10月18日	
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	3MB

传奇特工变身恐怖分子潜入内部卧底作战

基本操作			
左摇杆	控制角色运动	Y键	跳跃
右摇杆	调整视角	A键	使用工具/操作装置
方向键上	打开光感应仪	B键	退出
方向键下	吸引敌人	LT	在挟持时使敌人昏厥
方向键左	打开夜视仪	RT	使用武器
方向键右	打开热成像仪	START	暂停游戏
X键	装备武器/取消装备	SELECT	查看任务、地图等


←游戏的环境营造得极好。

←在隐秘环境中完成任务。

▶关于隐秘作战

本游戏强调特工行动的基本准则：在最隐秘的情况下完成任务。和MGS、天诛等游戏不同，分裂细胞的世界里是没有“近身格斗判定”的概念的。Sam Fisher的贴身武器是一把小刀，但是威力无穷。即使被敌人发现，只要冲上去一个LT就可以打倒敌人，用RT的话就可以将敌人秒杀。而平时做得更多的还是慢慢从背后接近敌人，然后按A键就可以将敌人挟持。持续按住A有时可以拷问一些情报，之后要杀要留就看你的选择了。LT是将其勒昏而不死，RT则是直接毙命。需要注意的是，除非在布置任务的时候有特别要求，否则就要尽可能地避免杀死敌人（一般来说，小兵这样的敌人都是能不杀就不杀），这是为了保证行动过程的安全，不被敌人发现。而每一个任务结束之后杀人、致人昏厥的数量也将影响过关的评定。如果杀人、拷问、致人昏厥、被发现、强行破解电子锁等行为出现次数太多的话，那么评价就会降低。所以大家平时还是应该多练习一下怎么在不被察觉的情况下完成任务。每一关在通过之后都可以反复挑战。

▶任务和信任度

NSA和JBA两大组织都为Sam布置了任务。在大部分情况下，它们之间是没有大的冲突的。只要能够完成他们布置的任务，他们对你的信任度就会上升，但是需要注意的是在任务中被人发现的话，信任速是有可能下降的，尤其是你在JBA内部做一些二五仔工作的时候。（如果你是在执行任务时被敌人发现，而任务要求你不能被发现的话，也会影响信任度。）所以在游戏里要紧记自己是个卧底，处处小心就是了。除了主要任务之外，游戏里还有很多支线任务，把这些任务完成的话可以提升信任度。实际上不想使信任度降低的话也很简单，尽量做到少被发现、少杀人就可以了。



▶武器、工具的使用

游戏里的武器种类众多，在游戏里按RB选择武器，按X装备上，按RT使用。需要注意的是，这是个潜入游戏而不是射击游戏，所以枪械和手榴弹不是拿来打着玩的，只有在必要的时候才能用来杀人。即使是平时要杀敌人的时候，能用刀就不要用枪，这是在残酷的间谍作战中生存下来的必需途径。



另外在许多特定地点，系统会用图标的形式提醒你使用工具或者装置。这时候只要按下A就可以了。这里需要大家掌握的基本技还是撬锁和破解计算机程序两项。撬锁和以前一样，朝正确的方向转动左摇杆就可以用起子将锁撬开。而破解程序则需要在闪烁的数字中找到不变的，然后按下A就可以解开，注意时间的限制。许多地方的电子机关是有密码的，如果输入密码而不是强行破解的话，过关后评价会上升。另外在过关之后，更多武器会解除锁定。这时候Sam就可以利用新的装备更方便地进行间谍活动了，要对新装备善加利用，最后达到完美通关。

▶隐蔽自己 施展仁慈之手

间谍游戏的最高境界是不杀敌破关。所以对敌人“仁慈”是取得高评价的关键。但是这个仁慈并不是逆来顺受，更不是把脖子伸过去送死。玩家必须尽量避免被敌人发现，在神不知鬼不觉的情况下完成潜入任务。这时我们需要从两个方面入手。

首先是声音。敌人的听觉都是很敏锐的，你在哪个地方吹下口哨都可以把他们招来。所以可以用这招将敌人吸引到自己这里，趁机偷袭就可以将他们放倒。如果想把敌人支开的话，可以从地上捡个易拉罐或者砖头什么的扔到远处吧。再后来可以得到声波发射器，此物最神的地方就在于指到哪里，哪里就有声音发出来，可以把敌人吸引到远处。

其次是视觉。在游戏里一定要切记，绝对不能暴露在有光的地方！虽然说敌人们的智商和MGS里的小兵差不多，但他们的视角可不是圆锥形的。只要是有光的地方他们就可能看得到，这也比较符合客观事实。所以对那些电灯之类的照明设备要想办法打灭，这才是手枪真正的用处。



《分裂细胞》武器使用说明

对于Sam来说，武器虽然不是完成任务非依靠不可的东西，但是你在被敌人发现的时候，手里只有一把小刀的话恐怕不太好应付吧。另外Sam的装备在这里的“工具”意义远远大于“武器”，有时还是要依靠这些东西来实现零警报过关的。下面这些武器就是我们在游戏中用到的东西。



非发射武器	
Flashbang Grenade	闪光手榴弹，可以在一定范围内晕眩所有敌人，时间大约是4-5秒。
Frag Grenade	常规手榴弹，在游戏里基本上没什么用处的东西，能不用就不用。
Smoke Grenade	烟雾手榴弹，使用后可以产生烟雾，使敌人看不清眼前的情况。还可以在开阔地被敌人引开。
Sonic Grenade	声波手榴弹，爆炸后产生怪声吸引敌人，他们会进入警戒状态。这个东西可以支开多个敌人从而绕开他们前进，比酒瓶子管用。
EMP Grenade	电磁手榴弹，可以同时瘫痪数个电子装备，并且爆炸时是无声的，不会造成周围敌人进入警戒状态。使用电磁手榴弹后如果敌人正好面对受到影响的电子装置可以同时吸引他的注意力。
Wall Mine	和MGS的就是C4一样。也分爆炸、毒气、电磁波等几个种类。因为可以控制爆炸时间，所以比手雷更实用一些。
Ultrasonic Emitter	超声波发射器，之前提到过，装备后指到哪里，哪里就有声音，会吸引敌人注意并让他们靠近。比较有用的装备。
Electronic Lockpick	自动开锁器，有它可不用手动撬锁了。对撬锁苦手的人适用。
Gas Grenade	气体手榴弹，效果是释放少量气体使靠近的敌兵昏倒，范围非常小，适合在狭窄空间内对付很近的一两个敌人。

枪械类武器：	
SC Pistol	Splinter Cell专用无声手枪，可以用它无声无息地射杀近距离的敌兵，瞄准精度很高。但是刚才说过，在游戏里它的更重要的用处是破坏电灯等装置，因为敌人对光是最敏感的，所以用手枪打灯泡是最合适的。升级之后可装备EMP发射器，可用来干扰电器，使灯、摄像头等监视装置暂时失效。记住是暂时的，利用短时间的“盲区”可以顺利通过一些不好经过的地方。
SC-20K Rifle	Splinter Cell专用消声步枪，射程比手枪远，但是发射时会产生一点声音，如果敌人在附近的话就很容易被发现。在瞄准时按下右摇杆即进入狙击模式，这时候准星会随着呼吸而晃动，这时按下LT就可以屏住呼吸（只有几秒的时间），用RT射击。另外它还有很多附件，在非精确瞄准时按LT发射。附件包括：
Explosive Sticky Camera	可以爆炸的摄像头，射出之后固定在墙上，这时可以用来观察一些当时无法看见的死角。等于是Sam的第三只眼，十分使用。此外这东西在固定之后，按LT会发出响声吸引敌兵靠近，当敌兵靠近后按RT会放出毒气熏倒敌兵，按X键则会爆炸。如果有的地方视野开阔，敌人又比较多的话，可以用这个把他们引来放倒。
Shotgun Shell-Attachment	步枪发射的散弹，近战无敌，但是声音太大，只有极少的情况下才使用。
Smoke Grenade-Attachment	发射烟雾榴弹的装置。
Sonic Grenade-Attachment	发射音速榴弹的装置。
EMP Grenade-Attachment	发射EMP榴弹的装置。
Gas Grenade-Attachment	发射气体榴弹的装置。
Frag Grenade-Attachment	发射碎片榴弹的装置。
Sticky Shocker	利用电流使敌人昏厥的特殊子弹。
Airfoil Round	命中敌人第一枪后敌兵处于虚弱状态，用途大概是方便劫持敌人并且拷问情报。

※注 以上武器的介绍以XBOX360版本为准，PS2、XBOX版仅以此为参考。

破解设备	
EMP Device-Enhanced	EMP设备增强装置，可以减少EMP设备的使用间隔。在同时瘫痪多个电子设备才能通过的地方很适用。
Hacking Device-Software Upgrade	增加破解电子设备的时限。在后期有用。
Hacking Device -Force Hack Upgrade	按X键可以直接破解电脑，不需要手动破解。但是会影响过关后的评价，并且使用后会使电脑发出警报声。如果要破解的电脑离撤退地点太远就别用。
Night Vision-Enhancd	夜视仪器加强版，视野不再是一片绿色，而是有颜色的。

MISSION 1 勇闯冰岛

Iceland
03 September 2007

NSA任务：

- 调查电站。
- 破坏敌导弹发射。

故事正式开始，我们的老朋友Sam Fisher带着一个叫John的新兵前往冰岛执行一项秘密任务。某恐怖组织在这里的一个地热电站内建立了导弹发射基地，并且准备发射带有大规模杀伤性武器的导弹到某大城市。为了阻止他们的阴谋，美国的国家安全部门NSA（National Security Agency）派遣经验老道的Sam前去那里破坏导弹发射装置。John虽然是个从没参加过真正任务的菜鸟，但是看来比Sam还有自信。在一番准备工作结束之后，两人从低空飞行的运输机上直接跳入水中，从排水口潜入敌人的工厂。

由于天气寒冷，工厂旁边的湖水结了厚厚的一层冰，不过冰层也有薄弱的地方，就从这里上去吧。但是上岸之前



↑从水下慢慢接近敌人然后伺机下手。

必须解决冰上的警卫。John从冰窟窿里把一人拉下来干掉了，剩下的一个得让Sam来解决。解决方案有两种：一个是从冰窟窿里探出头来，吹口哨把他引过来，当屏幕上出现提示的时候按A键将其拉下水做掉，或者到另外一处薄冰的地方，不要按A，而是按方向键的下，这样Sam就会敲打冰面，把敌人引过来，看他走到冰层上之后再按A杀之，一刀割喉的动作真是令人胆寒啊。

干掉守卫之后就可以安全地上岸了。首先要翻过铁丝网，必须切断电流。看到旁边的小屋了吗，开关就在里面。轻轻推开门进去，里面有个家伙在睡觉。如果他还没醒的话最好，上前一刀就解决了；醒了的话还是赶紧用枪干掉他，免得夜长梦多。在这里要提醒大家的是，由于子弹数量极其有限，所以不要随便拿来杀人，杀人的话尽量做到一枪爆头（其实也不是很难），节省弹药，这样的话每一关里子弹都是够用的。

在小屋里切断电源之后出来John会合，这样就可以帮助他翻过铁丝网，之后自己再翻过去。爬上楼梯，这时有个地方可以直接用溜索的方法荡过去，之后进入戒备森严的电站。首先是面前一个敌人，可以趁他走远再凑过去解决他。回头不要忘记把灯打灭。然后下楼梯，两个人在那里聊了几句就分散开了。其中一人守在集装箱处，另外一人沿着院子巡逻。

目前需要做的是打开里面的铁门，这需要到有灯光的控制室里操作。但是外面两个看守的家伙比较讨厌，可以先将其收拾掉。然后进入控制室，里面的家伙正全神贯注地盯着监视器，没时间搭理你，所以不必惊动他，到电脑那里打开铁门就可以了。注意铁门打开时里面的士兵会被惊动，所以在这之前可以先将铁门的灯打灭。铁门里面有两人巡逻，如果动作够熟练的话可以避开他们。之后从一个罐子下面的梯子爬上去，上面有管子，沿着管子可以爬到对面。注意那里也有警卫，不放心的话先狙击掉就好了。

Sam终于来到了电站的入口，谁知道本来担任掩护工作的John立功心切，竟然冒险突入电站内部，被敌人逮了个正着。恐怖分子不会优待俘虏，也不知道什么是日内瓦公约，落到他们手里的John被打成了漏勺。唉，菜鸟毕竟是菜鸟，不知死活的最终结果必然是有死没活。现在没时间为他哀悼了，必须阻止导弹的发射，只有不到7分钟的时间了！

实际上，时间是绝对够用的。首先顺着横梁往左爬，一直到有栏杆的地方然后翻上去。下楼梯，操作平台向前移动，然后原路返回。先换手枪打灭前面的灯，而后就可以放心地走到墙边上，顺着管子爬上去。然后一直往右边攀爬，到有记号提示的地方按A，就可以顺着绳子溜下去。（我怎么看这动作好像大盗麦克偷翡翠那段呢？）下面有个工作人员赖着不走，只好委屈他了。按A键收拾掉他之后就可以落地，然后破解导弹的发射程序。这样导弹就被卡在了发射井里，赶紧从右边的梯子爬上去，到前面平台那里，我方的直升飞机放下绳索，爬上去，走人，任务结束。

虽然任务最终还是完成了，但是Sam因为没有保护好新人而感到自己是一个失败者。然而，这件事对他的打击和后来发生的悲剧相比，又是多么的微不足道……



MISSION 2 脱狱重生

Kansas - Ellsworth Federal Penitentiary
01 February 2008

JBA任务：

- 协助Jamie Washington越狱
- 释放所有牢房中的犯人
- 帮Jamie Washington处理掉押解他的警察
- 夺取新闻媒体的直升飞机逃离监狱

NSA任务：

- 协助Jamie Washington越狱并且取得他的信任
- 越狱时在不触发警报的情况下进入控制室

那次不算成功的任务完成半年之后，Sam Fisher的生活完全改变了。他的女儿——Sarah Fisher在一次意外的车祸中不幸遇难，从此之后他身边一个亲人都没有了。在经过一段消沉之后，Sam觉得自己已经了无牵挂，于是接受了总

部安排的绝密任务——潜入美国本土恐怖组织“John Brown’s Army”（JBA），当一个卧底特工。Sam在JBA的时候要执行NSA布置的任务，但是政府是不会掩护他的，他的身份一旦暴露，就只有死路一条。在潜入JBA之前，必须得到他们的信任。因此Sam在自己上司的授意之下“锒铛入狱”，和JBA的一个小头目Jamie Washington关在一起。他现在的任务就是协助Jamie一起越狱。

首先和Jamie谈话。他在放风的时候偷着把小刀给了Sam，并且向他交代煽动骚乱、趁机逃脱的计划。他说的那些废话不必理会，拿到武器才是关键。会话结束之后，调查墙上的海报，就会发现那里早已被凿出一个大洞来（天啊，这么大的洞谁干的，看来这所监狱的看守们渎职的行为已经很严重了）。从那里可以脱身出去，然后顺着管子向上爬，到顶之后往右，安全地落在台子上。之后顺着这里爬到通风口，再往前走，过了Checkpoint就到了控制室上方。这里有一个警卫，想不被他发现的话也只好摆平他了。注意！虽然现在你在NSA的许可下参与这起“叛变”行为，但是如果杀死警察的话，NSA对你的信任度会急剧下降。所以最好的方法是悄悄地过去，动刀子也不要，按A然后LT将其弄晕就可以了。为了保留NSA的信任，在本关不要杀警察，反正随时都可以存档，常用SL大法就没什么问题了。



之后调查桌上的电脑，破解之后可以得到这里的解锁密码：1403。该密码也可以在挟持刚才的警察时用逼供的方法问出来。此外即使不用这两个方法，在调查电子锁的时候可以选择直接输入密码，输入即可。（这里的密码不是随机的，可以说是一处让人不满的地方）房间里就有一个电子锁，打开之后可以取得3枚烟幕手榴弹。

这时从另外一个门出去，小心外面的警卫，等他走开之后再去撬锁。撬开之后下楼梯，来到一个有电子锁的门前，输入密码打开。那边的警察和犯人已经拿枪干起来了，好在与我无关……往左走前面有个金属探测器，后面有警卫一名。可以贴着墙用口哨把他吸引过来，然后一个“不意打”将其KO。随后就是破解金属探测器的工作了。破解完毕，继续前进。

前面的大厅中正在发生激烈的警匪枪战。不要久留，谁的子弹都不长眼睛。可以用刚才得到的烟幕弹制造混乱，然后趁机溜过去，或者趁警察不注意的时候过去将其打昏。绕上楼梯之后向上走，留神带手电的警卫。之后可以拿到散弹枪。留神，一个警察大叔下来了！仍然按老办法LT晕之，蹑手蹑脚继续向前走。在三层有台电脑是控制所有牢房门锁的。不要理会外面的警察（他们自身难保），破解程序之后就可以打开所



↑对警察不要手软，但是绝对不要杀他们。

有的牢房。呵呵呵，原来的Prison Break变成了Prison Riot，在这里关押的犯人们集体造反，条子们这回招架不住了。（这个任务可以提升JBA的信任，相反地，NSA的信任会稍微下降。如果你在最初的任务时积攒了足够的NSA信任度，那么在这里可以毫不犹豫地放掉犯人。）

之后从四层上电梯，来到五层。那里警察也不少。从左边一处玻璃破碎的地方出去，沿着管子向上爬，到顶上之后走过一个钢筋的“独木桥”。Jamie正在前面，他看来是被警察抓住了。赶紧去救他，冲上去一个LT将警察打晕就可以了。之后警察的直升飞机从天而降，和全副武装的敌人硬扛无异于找死，赶紧从楼梯下去，到前面的小屋中上梯子。来到屋顶，上空有一架没有武装的直升飞机，那是电视台的人来这里现场拍摄？既然如此就满足你们的愿望，Sam劫下了这架直升机，和Jamie逃出了监狱，一场惊天动地的脱狱行动便这样成功了。（来到屋顶即自动劫持直升机，但如果事先不从警察那里救出Jamie，他会自救并且主动帮你逃走，这样就不必去劫机，但是信任度会受不好的影响。）



JBA任务：

- 完成Moss要求的训练项目
- 杀死NSA特工Cole Yaeger
- 在射击训练时得到75分以上的成绩

NSA任务：

- 在楼顶天线处安装窃听器
- 给地下室的JBA服务器安装木马程序
- 不要杀死NSA特工Cole Yaeger

Sam由于成功地帮助Jamie越了狱而成功地打进了JBA内部，来到了他们的基地。但是现在想得到他们的完全信任还是很难的。此外NSA交代给Sam的任务



↑好好练习开保险柜，以后的环境会更严峻。

也比较棘手。他必须进入基地的管制地带，在不被JBA注意的情况下给他们的通讯天线安装窃听器，以及在JBA的计算机服务器中上传木马程序。如果不完成这些任务的话，NSA对Sam的信任会逐渐下降，最后会认定他为叛徒。从这关开始大家将亲自过上一把“特工无间道”的瘾，至于其中滋味如何，大家还是自己体会吧。

Jamie带着Sam来到JBA总部，一个叫Moss的人带他来到JBA的训练地点。他要求Sam完成潜入的训练任务，取得保险箱里的物品，时间限制是30分钟，布置完任务之后就离开了。这时应优先完成训练任务，把时间留给其他的行动。

最开始的训练只是躲红外线，其实是很简单的。注意如果被射线扫到的话前面写着“OPEN”的铁栅栏就会落下来，但是与此同时另外一个“CLOSED”的门会打开。（很有哲理不是吗？）所以不管怎么过，最后都可以到达保险箱的



↑从事二五仔工作的时候被抓的后果很严重。

位置，不要总是来回趟到线就是了。本任务考察了躲避、攀爬、利用绳索等基本动作，原先对操作不是很熟悉的玩家可以在这时好好练习一下。但是时间宝贵，尽快来到保险箱处，打开的方法比撬锁还简单，只要按照屏幕上的提示左右转动摇杆，直到三个凹口都与上面的杠杆对上箱子就开了。之后向前走上梯子，掀起盖子爬出来，又回到了最初的地方。

这时应该还有10多分钟的时间，查看3D地图，NSA要求你下手的地点一个在楼顶一个在地下室，抓紧时间最重要。先去楼上安窃听器（顺便再带大家复习一下英语里的特工俚语：bug，这不是臭虫，也不是电脑里的错误程序，而是动词，“安装监视监听装置”的意思）。同往顶楼的半路上有两个JBA的工作人员在维修换气扇，不要打扰他们工作，轻轻走过去，爬梯子上天台。顶上有2个人在巡逻，避开他们猫着腰前进，来到天线发射塔，按照提示安装窃听器，然后原路返回。在装完窃听器后被发现的话只要尽快老实地离开就没有太大麻烦，但是最好不要被他们抓到。

之后是黑掉地下室的服务器。按照地图的指示来到地下室，关灯，解锁，进去。注意监视镜头，从墙角没光的地方潜入。这时候Jamie正从里头走出来，不要被他发现，免得伤了兄弟之间的情谊（汗）。然后贴墙往里走，注意门口的摄像头，摸进去之后里面还有2人，其中一个说了几句话就走开了，别被他看到。剩下那个小弟一直专注地看着自己的电脑，趁此良机溜过去，服务器就在眼前！赶紧录入程序……三两下搞定之后再溜出来，那家伙还坐在那儿呢，喂，说你呢，如果你今天“尽忠职守”的样子给老大看见，包你死得和冰岛那个菜鸟一样。

好了，NSA的任务算是完成了，信任度UP。沿着原路回到JBA任务开始的地方，如果还有点时间的话可以去边上的射击训练场打打靶，每局30发子弹，打中固定靶得1分，中红心3分，移动靶打中一个得3分，打中移动靶的红心得5分（貌似是这样）。要想在一局内得75分不是很容易，悠着点儿来。打几局之后一看时间快到了，赶紧回到原来出发的地方等Moss回来。这家伙对Sam的成绩似乎也很满意，之后他带着Sam来到地下室里需要虹膜验证才能进入的密室，在那里，有一次重大的考验在等待着这个新入伙的“恐怖分子”。

Sam终于见到了JBA的头目Emile Dufraisne，他看起来像一个极为老道的军事指挥者。在这里，Emile要当着Jamie与Moss的面，验证Sam的忠诚：他们抓到了NSA的特工Cole Yaeger，现在Emile要求Sam亲手杀了他。作为NSA的“叛徒”，他将如何对待昔日的战友呢？

Emile给Sam一支很有怀旧风格的老枪——Luger（难道是二战遗物？），枪里只有一发子弹，杀不杀Cole只看Sam的决定。现在是取得JBA信任的时候，而且自己又是NSA在名义上“扫地出门”的人，Sam狠下心来，看着眼前乞怜的Cole，扣动了扳机。就这样，这位传奇特工在他的极秘行动中亲手杀害了他以前的同僚，取得了JBA的信任。对于Sam自己来说，这是无法返回，但是必须走下去的一步。



实际上，即使不杀Cole，Jamie也会给他补上一枪。因此造成的后果是JBA对Sam的信任度降低。反正横竖都是死，现在需要的是JBA的信任，仔细权衡一下利弊的话，还是亲手杀了他再为他超度吧……阿门。（Cole：我做鬼也不会放过你……！！！！）



JBA任务：

- 回收空降时掉落的装备
- 在没有警报的情况下潜入Rublev号货轮
- 清除货轮舰桥上所有敌人

NSA任务：

- 在货轮上与Lambert联系

鄂霍茨克海（Sea of Okhotsk，日本旧称“北海”）是位于俄罗斯和日本之间的一片海洋。它在堪察加半岛、萨哈林岛（库页岛）和北海道岛的包围中，一年四季都很冷。在冬季，来自阿穆尔河（黑龙江）的淡水使这里的含盐度降低，导致海水不易封冻，从而有大量的冰山在这里漂浮。2月份的时候正是寒冬，暴风雪和时隐时现的冰山使这里

的航行几乎成为不可能的事情。然而就在这么个时候，一艘俄罗斯的巨大货轮却在这里漂泊……

Sam已经正式成为JBA的成员了。他得到的第一个任务是潜入鄂霍茨克海的这艘巨轮并且将其控制。这艘船上有什么呢？谁知道。首先要搞一次跳伞（为什么没有直升飞机呢？），先把装备盛在箱子里空降下去，然后来一个HALO跳——这可是Sam，不是Snake啊！原来这不是高跳低开的特殊跳伞，而是Sam的降落伞出问题打不开了！难道是因为在上次任务里杀了Cole，他的冤魂来索命了？一想到这里就浑身发麻，赶紧按照提示转动左摇杆，打开备用降落伞的拉环——在粉身碎骨之前自救吧！

在降落伞张开之后，Sam算是平安无事地降落了，但是装备箱摔在远处，东西散了一地。如果不赶快回收的话会很麻烦。偏偏在这个时候两个穿棉衣拿AK47的家伙凑了过来。原来他们是这艘船上的船员，因为船被冻住没处去，在这里溜达时发现了空降的装备箱。看来要拿到东西，得先解决他们两个才行。不过他们俩似乎从来不分开（很警觉，换了谁在这里都得搭伴才能走），所以最好的办法是用手榴弹或者烟幕弹把他们引开，或者狙击，后者的话比较省事，就是容易被发现。只要先干掉一个，剩下的就好对付了。

引开或者干掉二人之后，赶紧到装备散落的地方，回收完毕之后直接跳到海中，潜水前进。很快来到冰层底下，一个敌人正好在上面，利用先前的经验破冰而杀之，然后悄悄地上岸。这里是船员们的一个临时据点，他们似乎是因为冰山封住了回船上的路而正在想办法用炸药开道。这时候先观察一下敌人的位置，简易仓库里有一个，帐篷那里有一个正在烤火，远处有两个人正在装炸药。先把仓库里的敌人引出来收拾掉，再干掉烤火的那个（切断燃料供应的罐子可以使火灭掉，这样就能支开他了），然后来到火炉附近的地方——炸药引爆装置就在这里。按下A键之后，这个世界清净了。



↑把燃料罐子破坏，那家伙就烤不了火了。

随后从炸开的窟窿里潜水到前面有薄冰的地方，上面两个家伙在说话，内容无非就是困在这里怎么办以及自己的性命问题。不必担心，一会儿会走掉一人，趁剩下那人没反应过来的时候将其拉下水干掉，然后到另外一处薄冰的地方敲击冰层把另外一人引过来。那家伙看着自己的队友在面前一转眼就没了踪影，自己也十分胆虚，不会立刻凑过来，经过漫长的等待和忍耐之后这家伙还是溜达过来了，照刚才的方法再来一次，让他和同伙做伴去吧。之后的情况就比较简单了，前面的海水里有个家伙正蹲在橡皮艇上打盹，为了安全起见悄悄游过去，在船边把他拉下来喀嚓掉。随后只要到上船的地方，启动卷扬机就可以放一个橡皮艇下来，这样就算是成功地混上船了。

上船之后Sam接到Emile的指令，将所有船员全部收拾掉，夺取船的控制权。这个命令看起来简单，执行起来难度不低。船的甲板分几层，高层的人很



↑冰下杀人的动作真是酷到极点。

容易看见下面发生了什么，所以凑上去拿刀子乱划是很危险的。先等前面两个敌人说完话，然后偷偷攀着栏杆上去，如此可以上到第三层，在尽量隐蔽的情况下收拾上面的敌人。之后再下去干掉下面的。高处的敌人眼尖，所以要注意。不过也可以利用这一点故意现身，把他们引到拐角的地方突袭之。清除掉这边舰桥上的敌人后，如果嫌麻烦可以用狙击的方法干掉甲板上的。之后拐过去绕到甲板另一边，干掉两人之后上了望塔，搭着绳子可以滑到对面的舰桥上。从这里沿着管子向上爬，Sam终于来到了顶上。船舶的天线就在这里。首先要解决台子上那个叫Andrei的人，之后到天线处。先完成NSA的任务，与Lambert取得联系，之后关闭无线电，完成JBA布置的切断联系的任务，真是左右逢源啊。随后再向上爬，到达烟囱那里，打开盖子来到油轮的通风处。在这里按照提示行动，丢一个毒气手榴弹就可以使全体舰桥人员昏倒，任务完成。

船长发现情况不对，赶忙命人移去了船头的集装箱，自己跑掉了。现在要追寻他的下落，但是在这之前先看好面前有几个敌人再说吧。虽然这里暴风雪很厉害，但是这群俄罗斯士兵似乎都长着透视眼，只要站在有光的地方就可以发现，好麻烦……这时候必须先狙掉远处高台探照灯处的那个人，否则你的一举一动都逃不掉。之后的几个家伙是用枪解决还是偷袭都可以。穿过一个大罐子，来到有帆布的地方，用刀割开帆布可以来到一个集装箱里，得到弹药补给。这时上高台，注意敌人，可杀可不杀。来到对面的一处地方，找到一个盖子（不是直升飞机停机坪的盖子，而是在高台的那一侧），下到里面之后有船员，小心过去摆平他。

看来这艘船的船长宁可毁船自尽，也不肯把船交给恐怖分子（这时候才想起来，Sam已经是坏人的同伙了，难道说这艘船上的人……都是正规的军队？天啊，杀死这些无辜的俄罗斯人倒不会引起NSA的反感，难道他们就不是人了吗？真是冷战思维几时休啊……）

通过两个船舱，扳倒几个船员之后，Sam最终来到了轮船的贮存室。这里只有船长一人，老头看起来很固执，随时准备和大船共存亡，只要他一看见你，就会将火把扔到下面装满柴油的池子里，到时候可就玉石俱焚了……为了完成任务，Sam必须在他没注意的情况下接近他，偷袭将其制服。（在Normal以上难度中，用狙击打死船长的结果基本上就是他在临死时将火把扔进油池，所以必须偷袭）

船长被制服之后，Emile派人来接Sam。这时候直接走到梯子那里一直向上爬，打开盖子，原来这里是刚才见到的停机坪。至于接管油轮的事就拜托其他人去解决吧，前面还有一个更重要的任务等着Sam。



↑可恶，这老家伙随时会炸掉船的。

MISSION 5 东方明珠

China - Shanghai
February 06, 2008

JBA任务：

◆取得Aswat保险柜中的资料

NSA任务：

◆窃听JBA会议并录音

◆杀死Aswat

Sam刚刚帮助JBA成功劫持了一艘俄罗斯油轮就被Emile紧急召回，并且从冰天雪地的鄂霍茨克直飞上海。这座中国第一大都市在21世纪已经成为世界经济的枢纽，许多来自不同国家，操着不同语言的人们在这里聚集、谈判、成交，“千客万来”正是这里的最佳写照。世界各国经济与政治界人士在这里召开重要会议，商谈各种事宜，而像JBA这样的恐怖组织也把谈生意的地方定在这里。在这个繁华的都市中，隐藏着许多不为人知的故事。而今天故事的主角，则是JBA的新进实力干将，NSA的卧底特工——Sam Fisher。

今天是2008年2月6日，正是中国传统节日——春节之前的除夕夜。Emile此次前来上海当然不是为了体验神秘的东方文化过年来的，他约了一批来自中东的科学家，交易一批新制成的秘密武器。NSA给Sam的任务就是监听他们谈判的过程。但是，在这之前，却发生了一点小小的意外。（其实是说大不大，说小不小……）



Sam等人乘坐的直升飞机在到达上海的时候，天上正下着小雨。谁知一阵寒风吹来，飞行员突然一个趔趄歪在了座椅上——这家伙是怎么培训的，开飞机居然会晕。正所谓关键时刻方显英雄本色，Sam在飞机失去控制、不停摇晃的情况下果断采取措施，使情势转危为安（这时需要大家客串操作几秒钟）。飞机成功降落在外滩的一座摩天楼上（根据附近的地理位置辨认，该楼的原形为金贸大厦）。

降落之后，Emile带着Moss等几个手下，去和研制武器的Aswat博士会谈去了。此时Sam被获准自由行动，但是如果有不检举动的话，这里的警卫也会翻脸不认人的。首先天台上的一个警卫和另外一人说话，趁机爬上去，绕到台子背面沿水管上去，趁那个警卫还在陪人聊天的时候出其不意地借助索道滑到下一个地方——对面屋顶的通风口处。翻过去之后前面有小木板搭的简易桥，走过去之后到了集装箱上。下面的几个警卫比较麻烦，更麻烦的还有前面的电灯。这时候EMP手榴弹就派上用场了。扔一颗下去，电灯会暂时“失明”，然后趁警卫们不注意跳过去，以最快的速度上楼梯。前面的起重机需要破解程序才能操作。注意操作之后可能有巡逻的人过来，躲起来等他走了再爬上起重机，在拴上绳子下去之前，还是先用几秒的时间来欣赏一下上海的招牌夜景“金贸之弧”吧。东方明珠塔和外滩的景色在雨夜中依旧美丽动人，伴着绚丽的焰火，无限繁华尽收眼底。

看尽繁华，感慨人生之后，Sam带着摔成肉饼的觉悟顺着绳子向下面溜去。连按Y的话就可以跳得快些。首先安全地降到清洁玻璃的工作台上（说实话，恐高的玩家最好有点心理准备），之后就是蜘蛛侠一般的特级表演了。先贴着左边一直走（别怕，按住左Sam会自动贴在玻璃上），到头之后按下，改成用手扒着窗檐，再向左，到管子那里之后向下爬，到下方之后贴墙往右，一直到某处提示可以放绳子的地方，装备好窃听的麦克风（Laser Mic），顺绳下去，这群人正在里面开会。不要担心，这玻璃是特制的，从里面看不到外面，外面却能看到里面（偷窥专用？）。时间紧急，赶紧录音。完成之后巡逻的直升飞机突然出现了，赶紧按Y往下跳，跳到有垫脚的地方之后向左爬。注意飞机的探照灯，必要的时候要施展爬上爬下的功夫（这么高啊，我要晕死……）。躲过几回合之后，左边窗户有人要探出头来，顺势一抓然后将其送出窗外，Sam安全着陆。不过第二天楼下真有肉饼出现，这大过年的给大厦添晦气，不应该。

这时Sam收到NSA的命令，JBA与Aswat的会谈中说到了一种名叫“红色水银”（Red Mercury。）的新式炸药。红色水银，难道是汞溴红（红药水）？全是高科技啊。现在要从他们的保险柜里窃取一点成本交给NSA的人。首先还是从这里出去吧，可以进入洗衣房。走正门或者钻地下道都可以。收拾掉里面的守卫（一共三人，不太容易）之后出门进电梯，来到上面一层。躲开守卫向里走，一个家伙正试图调查电脑，悄悄摸过去打倒他，随后操作电脑将摄像头关



↑从后面慢慢地接近，然后就好办了。

闭。再往里走走，终于来到了刚才窃听的那个房间。Emile他们貌似正在里面数钱，Moss背对着你站在那里。这武器交易还是以现金结账的，看来意义重大。这时候可千万不能被他们发现，否则JBA的信任度会在瞬间降到0而导致Game Over。到旁边的小屋里，装有红色水银的保险柜就在屏风后面。真正的二五仔工作开始了。在最短的时间内弄开保险柜，完成取样。但是不要原路回去，直接走旁边小门进卫生间（要留神Moss在此时会巡逻），爬上通风管道，移动到出口。注意留神警卫，不要贸然下来。寻找机会下来后走楼梯到顶上，酒店里的倒计时开始了（他们这是学春晚的吗？）。这次和上回一样，结绳从楼顶往下荡，到达一处平台时，等待电梯到来，然后跳到电梯顶上，如此向下，换乘一次电梯，终于来到Aswat所在的楼层。

接下来是JBA的任务：窃取Aswat保险柜里的文件。首先不要贸然进入他的房间，虽然他不在，这里却有4个警卫把守。听他们对话完毕之后悄悄摸进门，先到保险柜那屋里干掉一个，然后用枪打倒外屋看电脑的那个，把其余2人引出来挨个解决（要想做到零杀伤的话就必须用Sticky Shockers把他们引来然后用毒气将他们麻倒）。随后在保险柜前存个档，开锁取文件，之后麻烦又出现了。

NSA通知Sam，Aswat正在回房间的路上，现在的任务是干掉这个危险分子。而与此同时，JBA已经在卧室那里打破了窗户，让Sam赶紧逃走。如果不走的话，信任度就会一直减下去。如果不杀Aswat的话这次冒死为NSA所做的工作积攒的信任度会付之东流；而要杀他的话需要耗费相当多的时间。所以要想两头都顾及的话就必须在最短的时间内杀掉Aswat然后离开。唯一可行的办法就是在拿到文件之后马上冲出房间，干掉外面一个警卫之后贴着墙跑，埋伏在有黑影的地方。Aswat正在那里和警卫聊着天走过来。此时要等他们走过去，然后当机立断优先将Aswat一枪毙之，然后立刻干掉警卫再往回跑。这样的话才能保证两边的信任度平衡。如果不杀Aswat，NSA对Sam的信任会急剧下降，不利于今后的发展。到窗户那里，看到JBA已经铺好逃生用的索道，跳上去就过关了。

MISSION 6 卧底神探

New York - JBA Headquarters, Part II
February 22, 2008

JBA任务：

- 在基地里组装10个地雷
- 完成训练任务
- 完成射击训练
- 处理掉飞行员的尸体

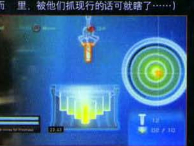
NSA任务：

- 取得JBA成员的声纹资料
- 盗拍Emile保险柜里的图纸



经过上海之行，Sam出色地完成了JBA布置的任务，又杀死了NSA引以为患的恐怖科学家Aswat，已经成为在两边都受到相当信任的双重间谍。但是，前面还有更艰巨的任务在等着他。Lambert在JBA总部外围向Sam秘密交代任务，要他收集JBA成员的声音以打开声控锁，还要偷拍JBA组织放在Emile的保险柜里的图纸。这两个任务哪个执行失败了都足够丢掉脑袋的，由此可见当卧底的确是一份高风险、低利润的工作。

Sam接受任务之后，翻墙返回基地，那边有两个家伙在练拳，趁他们没注意赶紧走，这里是限制区，不宜停留。没想到刚一出门就撞在女特工Enrica的手里，她要Sam准备制作10个地雷，在以后的任务中使用。之后跟她来到声控门那里，进去之后先别忙着做地雷，躲在阴暗的地方，装备麦克风。这时Enrica会遇上Emile，正好把这两个JBA高级干部的声音都录下来，正所谓搂草打兔子，两不耽误。（注意在录音前最好Save一下，因为你在窃听的时候是很危险的，而且如果RP不好的话，Moss等人会碰巧经过这里，被他们抓现行的话可就瞎了……）



Enrica和Emile是最高级的成员，他们的声音是必须取得的。要取得其他人的声音，就要见缝插针地行动。在得到Enrica和Emile的声音之后，立刻来到Mission3一开始的地方，在楼梯的阴影处等待，一会儿Jamie就会在这里和人说话，得到他的声音。之后再耐心地等一会儿，Moss会到这里来，录完他的声音之后回到刚才声控门的地方。

然后就是做地雷的工作了。其实这个mini游戏也并不难。左摇杆控制引信落下点，RT控制装药速度。要保证装药的准星在地雷正中央，将引信装在地雷正中央。注意速度和精度，太快或者太慢都不利于地雷的制作。一旦放偏的话就不要再向下按，否则引信就被压坏了。只要控制好节奏，10个地雷很容易就做出来了。原来这种杀伤武器的原理这么简单呀，怪不得地雷这么便宜，世界上越是穷的国家使用得就越多。OK，现在JBA主线任务完成，接下来是危险的间谍工作，连同做地雷的时间算在一起，必须在25分钟内完成。

首先来到声控门那里，用刚才得到的Emile的声音进去。上楼后注意左边的摄像头，贴着没光的地方走。注意在有开关的地方把灯关上。这里有2个警卫，一人在沙发上睡觉，不发出大的声响就不会惊动他；另外一人在走廊里巡逻，靠在阴暗的地方躲过去就可以。一路上不要忘记将电灯关闭。JBA成员Dayton在这里的寝室睡觉，按照地图找到他，把他的梦话录下来，最后一个声音样本也取得了。之后到一扇门前，撬锁进入。这里是Enrica的卧室，来到卫生间，从窗户爬过去。贴着有阴影的地方一直前进，来到前面有箱子的地方。爬上去之后从水管来到阳台上，Emile房间的外面。接近保险柜的话就会出现Checkpoint，外面有人走进来，太危险了，赶紧回到阳台上。Emile从保险柜中取出图纸给Jamie看，两人说完话之后Jamie离开，Emile坐在沙发上休息。现在才是盗窃图纸的大好时机。Save一下以防不测，然后再稍微等一小会儿（Emile



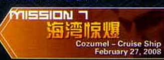
↑在自己人（？）的地盘里做板挺很麻烦。

会站起来往这边看，如果你这时候正在撬保险柜被他抓住的话，想想无间道里倪永孝是怎么对待罗鸡的……）然后悄悄来到保险柜跟前，开锁，取图纸，Copy，原封不动地放回去。然后按原路返回，大功告成！

正当Sam要离开房间的时候，Enrica突然回来了。眼看事情要坏，Sam却冷静地将她按在墙上，并且对她说是为了给她惊喜才这么做的（汗）。女人毕竟是情感动物，加上Sam中年男人的魅力（大汗），Enrica原谅了他的行为，并且告诉他下次来的时候要带着鲜花来。就这样临危不乱的山姆大叔依靠一张酷脸解救了自己，而且还得到了对方的信任。谁说男人不会色诱的？（瀑布汗）

除了从Enrica的房间潜入之外，还有一种方法更加刺激：Emile的房间的正门就在走廊里第一个人睡觉的沙发那里，如果把灯关闭，不惊醒那人的话，可以直接破解Emile房间的电子锁，然后潜入……之后的行动和以前一样。

此外，本章的几个分支任务也不是很难做，具体操作方法如下：训练任务和射击游戏都和上回一样，只要能够提高熟练程度就比较容易通过。而处理尸体么……还记得在上海拉稀摆带的那个家伙么？原来他是高空反应晕飞机导致器官功能衰竭，虽然被抬回总部医治，但是因为耽误时间太长，撑了半个来月还是挂了，可怜的人……从医务室将他的尸体扛到焚化炉就可以了。至于其他两项，如果不是为追求完成度或增长信任度，就不必非要参加。



MISSION 7 海湾惊爆

Cozumel - Cruise Ship
February 27, 2008

JBA任务：

- 在船上安装定时炸弹
- 在整个过程中不要让敌人拉响警报

NSA任务：

- 拆除JBA在游轮上安装的炸弹
- 在行动中不能杀敌人

经过一番准备之后，JBA将袭击的目标瞄准在墨西哥著名旅游胜地科祖梅尔海域的一艘豪华游轮上面。这艘游轮上的各种设备一应俱全，包括赌场、游泳池、桑拿浴室和各种娱乐设施。现在JBA已经对Sam相当信任了。Emile让Enrica指挥Sam在游轮上动手，将这艘当代的泰坦尼克号重蹈近百年前的覆辙。只不过这次造成沉船的原因不是冰山，而是定时炸弹。

Sam Fisher这回成了一名真正的恐怖分子。但是NSA也早已给他布置了任务：阻止炸弹的爆破。正在他准备执行的时候，Lambert突然打电话来，告诉他要在船上的赌场里安放一枚烟幕弹，这样可以造成船舶失火的假象，可以提前疏散船上的乘客而不至于有大的恐慌和危险发生。没办法，身为双重间谍有的时候自己都不得不做出自己无法理解的事情来，既然上头这么交代了，那就做吧。

首先装备好东西，不要忘记拿电视边上的多功能摄像头。不要理会堵在外面的保安，直接从阳台的栅栏翻过去向右爬，到水管处向上，一直爬到阳台处。这里的保安是墨西哥的海岸警卫队，装备有自动武器（看来游轮的主人确实财大气粗，军队都请得起），而NSA又要求在行动中绝对不能杀这些人，因为他们并非恐怖分子。黑白两道之间的夹板气可真是不好受啊……然而这里戒备森严，他们还经常搭伴行动，更麻烦的是

这里的光线还那么亮，可以说，这个赌场确实是考验潜入能力的地方。这时Enrica告诉Sam，她可以想办法使赌场中的几台老虎机暂时失灵，这样可以暂时吸引两三个人的注意。接下来，就要看Sam的了。

要想从这里安全通过而不杀人，就必须想办法把他们支开或者使其昏倒。屋子里人太多，用Gas Grenade容易暴露。如果有Shocker的话可以使用，或者用多功能摄像头将其引来并且放毒气熏倒。再不行拿瓶子扔到远处也可以，之后小心地向前，暗处可能会有个警卫。趁他没看清楚赶紧凑过去，放翻他之后再往前走。这时一名警卫在老虎机跟前，正好凑过去，LT晕之。然后来到前面的小屋里，按照Lambert的要求安装烟幕弹。JBA评价会下降，没关系，过了这关得到的信任可以全补回来。之后关掉电灯，剩下的警卫全部会被吸引过来，趁他们还没过来的时候赶紧走，绕个道来到右边的大门处，撬锁进入。（在这关之前如果得到了撬锁功能强化的BONUS的话，撬锁就变成自动的，方便很多）

Sam来到了楼道里，那里的灯出了毛病，一个船员过来维修，趁黑把他放倒，或者等他修完离开都可以。到上面之后可不能乱动了，里面警卫很多，想把他们支开吗？等门口那人走过去之后潜入里面……原来这里是酒吧，墙上还镶嵌有巨大的鱼缸……OK，现在只要趁他们没注意的时候朝鱼缸开几枪（最好用手枪），哗啦一声，酒吧间顿时变成一片汪洋，与外面的墨西哥湾一样了。趁他们没反映过来赶紧走。这时候需要仔细观察地图上的黄点，别给他们撞上。过去之后到一个走廊里，前面2人在说话。耐心地蹲在黑暗中等他们说完，他们自然会走过来。躲过他们俩之后进去看到电梯，到达Checkpoint。

电梯升到上面一层，这时必须躲在右边，电梯门一打开，一个警卫就会受到惊动过来检查，如果不躲一躲的话会很麻烦。这里是露天大厅，里面警卫众多，光线充足，对于潜入任务来说是难上加难。好在这里刚刚大扫除过，所有的椅子都被摞在一起，所以这些椅子是唯一可以隐蔽的东西。先不要急着向前走，Enrica会用黑客手段控制大厅里喷水池的开关，使喷泉突然开启。趁着这些警卫被吸引的当儿，Sam可以贴着椅子一直沿左边走过去。但是别高兴太早，刚才在电梯左边的士兵也会跟你走一样的路线，而且这家伙经常回头看，讨厌之极。（如果大家不用Shocker将其打倒的话，可以按照下面的方法躲他：一直贴着椅子隐蔽着走，他路过一个垃圾桶的时候会过去张望，这时候赶紧钻到前面的水罐和墙壁之间的夹缝里。不要高兴太早，刚才那家伙马上就会过来。藏在夹缝里等他转过来之后再过一会儿他就会转身走开。（不必担心，他是看不见你的）这时抓紧时间赶快到前面，穿过椅子的夹缝上楼梯继续向前。即使被刚才那人看到也无所谓，他已经离你很远，不会拉警报。如果他走过来，就利用楼梯上面一层的柜子隐蔽自己。安全之后走左侧的门，注意远处那个门卫。

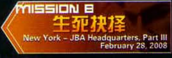
进门后，里面貌似是浴池一样的地方。有两个士兵巡逻，里面还有一人，不要招惹他们。先在外面把电灯关了，那两个人自然会被吸引来。此时一片漆黑，中间还有堵墙，躲开他俩继续前进没有什么难度。进入浴室之后那里是空的，直奔最里面，有个小台子，跳上去再向上爬，一个通风管道赫然出现。

用刀子弄开管道之后钻进去，爬到尽头先别动。这里是船舱内室，一个船员正好进来背对着你。这时候从管道中爬出，从背后将其挟持，有兴趣的话可以拷问出电子门的密码（反正密码也不会变，不懂英语的玩友看这里：2112），之后勒昏即可。之后注意门外船舱里还有一人，等他坐在椅子上，凑过去挟持、弄昏，拖到别人看不见的地方（比方说刚才的小屋里），之后用密码打开电子门。下面还有3人，其中控制室里2人，外面平台上1人。先摆平屋里的2个，蹲在楼梯附近用口哨将一人引上来弄倒，藏好，如法炮制收拾掉第2个。（第2个人警觉度稍微高一些，引他上来之后必须很小心才能不被他发觉。最好的办法是藏在角落里出其不意地用LT偷袭。）相比之下，外面那个人就好对付很多。放倒他之后，从外面的索道溜下去，本关最后的关键时刻到来了。

从落脚的平台往下看，可以看到一个看起来貌似船长的人在动力舱门口和警卫说话。炸弹的安放地点就在那里。要解决他们两个很简单，扔一个毒气手榴弹就可以了。但是要把握好手榴弹的落地点，应该落在舱门那一块。之后毒气散开，船长先被熏倒，随后警卫跑出来也中了招，确认他们两人都倒地


↑呵呵呵，很快你们就不再觉得麻烦了。

之后就可以旁若无人地进去了（因为周围没有别的人）。炸弹安放地点很好找，按A就可以设置炸弹。但是随后要继续按A，破解炸弹的起爆频率，这样就可以在炸弹即将引爆时及时阻止（这个操作将在下一关进行，除此之外还有阻止爆炸的方法。如果在这里不进行破解的话，那么下一关的行动将受到影响）。之后来到船侧的活门附近，撬锁打开操作装置放下活门，然后就可以顺利脱出了。之后Sam将回到纽约JBA总部，Emile在那里等待着游轮爆炸的消息。



JBA任务：

- 破解电子邮件
- 确保炸弹爆炸
- 完成训练任务
- 组装10个地雷
- 完成射击训练

NSA任务：

- 取得JBA成员的指纹
- 取得炸弹的监视资料
- 阻止炸弹爆炸
- 取得炸弹的停止密码

Sam冒着生命危险，九死一生才在船上安了炸弹，NSA立刻通知他，要在炸弹爆炸之前解除危险。为了让船上的人确信炸弹的存在，必须传送一份炸弹的监控资料。而监视器就在JBA的总部。早知如此，到处安炸弹的时候你为什么不告诉我装一个摄像头在那里，或者找个黑客直接破解JBA的监视程序不就完了，枉我上次冒那么大危险给你上传木马程序……不过现在不是发牢骚的时候，没等Sam想好怎么办这几件事，Emile就过来给他下达命令了。

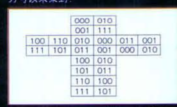
这回还是跟上次那个死鬼飞行员有关的事情。原来他是中东某恐怖组织派来的，现在他所在的组织给某人发了一封邮件，Emile想查看邮件内容以证实那群人到底可信不可信。而这份邮件又是加密的，破解的工作自然就落在了Sam的头上。

邮件的破解工作随着Emile的离开自动开始。由于现在还有好几个NSA的任务要做，所以得优先完成这个。其实破解并不难。玩家面对的是一个正方体，它的每一面都要填4个数字，而这4个数字都是2进制的，从000到111一共8个，任意两个相临和对角线的数字都是不同的。知道这个规律的话就好办了，如果出现错误的话会显示出来，下面的图就是成功的例子（请大家把这6个正方形按照图上的顺序粘起来就可以得到它的立体模型）：

完成了破解工作后，危险的地下工作开始了。首先是采集指纹，这回Sam有了新装备：指纹采集器（Fingerprint Scanner），这个东西必须在暗的地方才能使用，需要花费一点时间，在采集过程中绝对不能被敌人发现，否则直接Game Over。

先从最近的人开始，Emile刚才碰过这电脑，桌子上肯定有他的指纹，装备仪器，扫描，任务完成。原来就是这么简单啊。

其他几名骨干成员的指纹在以下地方可以采集到：



		000	010		
		001	111		
100	110	010	000	011	001
111	101	011	001	000	010
		100	010		
		101	011		
		110	100		
		111	101		

↑这就是正方体的六面分解图，把它拼起来。

Enrica：医务室显微镜的旁边，她的房间的抽屉里，实验室外面门锁的键盘上。

Dayton：服务器室外面门锁键盘，他和Jamie的宿舍内。

Jamie：厨房的冰箱上，他和Dayton的宿舍内。

Moss：他的房间内的文件柜以及其他可能的设备。

注意：有的地方人多眼杂，收集起来难度较高。必须把握好时间和人物行动的路线。因为这是绝密工作，失败就意味着Game Over，所以一定要警惕。

采集指纹工作告一段落（其实只采集Emile的已经够了）。现在得去取得解除炸弹的密码了。来到上次的那个声控门，用Emile的声音进去之后拐个弯就到了实验室（Lab）。解开锁之后偷偷摸进去，Enrica正在电脑前面，这时候千万不要惊动她，在旁边黑暗的地方呆一会儿（难度很高，但是并非不能做到）。

Jamie会来找她。趁她出去的时候赶紧调查电脑，使用强行快速破解的工具（时间太紧张，挨个解数字的话怕是不够用，只好铤而走险），得到解除密码



之后立刻藏好，等她回来坐下，再慢慢溜出去。真是大气不敢喘一下，然后马上Save，还有样很重要但是很危险的东西要拿。

接着来到上次去过的那个门。进去之后注意里面有2个人在谈刚果政变的事情。躲开他们，进入前面的一个需要指纹才能打开的门。这时可能会看到Jamie与Moss在争吵，不要理会，躲在暗处等他们吵完了，Moss自然会离开。然后偷偷向里走，到一个回廊的地方，里面两人在研究什么图，不必去管，小心外面门上的摄像头就可以了。贴着墙躲避着走过去之后再往里，路过一个睡觉的人跟前，终于来到监视室的外围。门锁是电子的，破解之后打开门，但是先别进去。Moss在里面跟一个人说话，监视器的电脑就在他旁边，等Moss走了之后那人会调试边上的一台装置。趁他不注意，凑到电脑旁边调查，就可以得到监视镜头的照片了。之后赶紧出来，别等Moss发现你。

接下来是怎么出去的问题。如果现在JBA对你足够信任，你可以故意被某人发现，然后一路跑出他们的管制区就行了。如果不想这样做的话，就得慢慢



↑现在你从事的是很危险的工作。

往回走。先是那个睡觉的家伙，他这回醒过来了。赶紧藏在墙角，等他走过去之后再向前返回，却发现刚才那两个看图说话的家伙居然堵在墙角聊天，还一副兴味十足的样子。如果不想等他们走的话（他们看起来也没有要走的意思），可以用超声波发射器吸引他们到某个地方，然后趁机溜过去。之后的危险系数比刚才要低很多，有刚才的经验，应该很容易就回到安全区域了。

这时候Emile留给你的时间差不多也快到了，赶紧回到一开始有电脑的屋子，时间一到他就会来找你。除了查验电子邮件之外，他会让你和他一起回到中央的投影仪那里（做小弟的一定要记住，走路的时候跟在自己老大后面），欣赏炸弹爆炸的景观（恶趣味的人……）。按照NSA的要求，你必须在炸弹爆炸之前阻止它。现在有2个方法阻止：或者自己强行阻止（前提是上一关末尾你已经破解了它的程序），或者输入Enrica的解除密码。如果关键时刻不阻止的话，油轮就会爆炸。这样的话将损失很多的NSA信任度。如果这时候你的NSA信任度是满值的话，那么完全可以不理会炸弹，让它去爆。这是为什么呢？

因为阻止起爆会决定到一个人的命运——Enrica。无论用哪种方式阻止了爆炸，Emile都会怒不可遏地追究当事人的责任。对这个有责任的当然只有Sam和Enrica两个人。假如你是用强行解除的方式阻止了爆炸，你将丧失很多JBA的信任，Emile将用那支Luger手枪杀死Enrica。而假如你是用Enrica的解除密码阻止了爆炸的话，那你将成功地嫁祸于她，Emile杀害她之后不但不会怀疑你，还会增加对你的信任。这回明白了吧？不管怎么做，只要游轮没有爆炸，Enrica就必死无疑。说实话这个女人虽然是恐怖分子，但是很重感情，而且才能也十分出众。和她比起来，船上那些见到你恨不能被你打成筛子的警卫倒更应该去死（汗）。不过如果大家想体验一把真正的“特工无间道”，尝一尝当叛徒的滋味，那么也可以把罪过栽赃在这个看上去对你很信任的女人身上，看着她因为你的原因被杀，游戏的感觉也会变得截然不同。不过不管你怎么选择，游轮的爆炸与游戏的结局没有太大影响。而且你也不必为游轮的事情担心NSA的信任，因为下面马上会有新的任务挣取信任度了——危险的非洲之旅即将展开。

MISSION 9 夺命刚果

Congo - Kinshasa
March 1, 2008

JBA任务：

- 在仓库等候Emile开会回来
- 杀死Hisham Hamza
- 到达栅栏处并且逃离

NSA任务：

- 潜入会场并且安装窃听装置
- 在潜入过程中不要响起警报
- 寻找Hisham Hamza
- 阻止死刑执行
- 营救巴士上的女人
- 在营地找回计划书
- 不要杀死Hisham Hamza并且营救他

这是一次漫长而充满紧张、恐怖、血腥和死亡的非洲之旅，旅游地点是现在被称作“刚果民主共和国”的国家的首都金沙萨（Kinshasa，the Democratic Republic of Congo）。这个国家在历史上与隔河相望的另外一个“刚果共和国”（原刚果人民共和国，首都布拉柴维尔）都曾经是比利时的殖民地，在独立之后一度改称扎伊尔（Zaire）。1997年，统治这里32年的独裁者蒙博托被反政府武装推翻，反对派武装分子的首领卡比拉就任新政府总统，恢复了刚果的名称，于是两个刚果的局面又一次出现。现在的新闻媒体一般称这个国家为刚果(金)，而另外一个则为刚果（布）。这个国家的历史十分混乱，希望大家看了之后没有一头雾水。

和反复更换的国名一样，刚果（金）在1997年之后仍然处于混乱状态。2001年，执政的总统卡比拉在寓所内遇刺身亡，他的儿子约瑟夫·卡比拉继任后国内的混乱局势依旧没有大的变化。这个国家武装派别林立，动乱频繁，加上天灾，已经满目创痍。但是投机者和冒险分子却把这里当作是捞取资本的地方。Emile和他的“合作伙伴”们在这里商谈各种机要事宜，Sam作为Emile的贴身保镖一起来到这里。应该说，Sam在以前几次任务中的出色表现是他取得Emile信任的重要原因，但是Emile没有想到，这个“优秀”的部下此次跟随自己一起前来这里，是为了加速自己失败的进程。

Emile要去宾馆的房间里开会，Sam被命令留在下层的车库中。这里的看守虽然和Emile是同党，但是他们对Sam并不信任。如果在这里随便乱动的话就会被射杀。这时Lambert又来给Sam添麻烦了：NSA要求Sam在会议室内安装窃听器，以监控恐怖分子的行动。问题是这里乌烟瘴气，在场的各位又面目狰狞，怎么想他们都不会眼看着自己溜走而无所作为。没办法，还是先找到出口再说吧。

电梯就在这间车库里（找不到的话看地图），但是看守的几个家伙十分可恶。可以在这里收拾掉他们。这回和游轮不一样，杀死这些恐怖分子是不会引起NSA反感的，但是能够把他们打昏的话更好。利用地上的砖头、瓶子什么的把他们引到隐蔽的地方挨个放倒不失为一个好办法。当这些人都被摆平之后，就可以乘电梯上去了。

一到电梯门口就看见死尸和血迹，临时处决吗？不远处两个士兵在谈话，等他们说完分开之后，其中一人向你走来。这时可以藏在柜子里，吹个口哨把他引过来，然后猛然连打A键，用门把他拍昏，剩下那个就好对付了。之后听到隔壁屋子里传来激烈的枪声，透过窗帘看去，原来武装分子在和窗外的一架直升飞机周旋，真是一个疯狂的地方啊。这时不要贸然闯进去，因为他们一旦发现了你的话就不会再管窗户外面跑龙套的飞机，而是将火力集中在你身上，反正那架飞机

↑楼顶上的战斗是可以避免的，但是很难。

也杀不了他们。正确的方法是等他们全神贯注和飞机作战的时候，从后面贴着桌子走过去。小心千万别给他们发现了，不然的话后面会很麻烦。来到窗户中玻璃破掉的地方，走外面的阳台。和在上海时一样，扒着水泥沿儿可以移动到右边，一直爬到水管附近，向上爬到阳台外面。这时一个敌兵正好开门走过来，往右爬几步，在他过来的时候将其一把拉下，不要让其他人听到他的惨叫声。

如果这时候没有被发现，那么接下来应该比较容易了：首先蹲在进入楼道的门口，从雷达上仔细看，一个敌人会走过来。等估摸他差不多到了门边的时候用刚才的办法撞门将其震晕，之后摸到楼道内部。在一间屋子里又有两人在说话，悄悄进去之后关上门，蹲在墙角等其中一人过来，之后出其不意地将他打倒。剩下那个在上厕所，趁他还没出来，把他摆平在里面。然后就可以放心地从阳台出去了。还是按照刚才的方法，先走外沿，然后爬上霓虹灯的牌子。外面的战斗依然激烈，子弹嗖嗖地从头顶擦过去，放心，这些都是渲染气氛的，没有一枪会真打到你。爬到顶之后，Sam面临的是更严峻的考验。

在楼顶的小屋里可以拿到两枚杀伤性的手榴弹，不过NSA的要求是全程无警报，所以它们实际派不上什么用场。远处更高的楼顶上还有一群人在激战，悄悄爬上去，不要惊动他们。这里的隐蔽物很多，可以同他们巧妙周旋。实在不行的话杀几个人也可以，但是一定要在他们落单的时候下手。最后走上楼梯，进入一间小房，旁边有个天井可以下去，但是看到红外线了吗，首先要调查电脑破解红外线的开关。关闭之后才可以下去。

Sam终于来到了秘密会议室的内部。虽然这里战火连天，但是大楼内部装修却十分豪华，整个一间会议室都是钢化玻璃的，上面的特殊涂料可以防止信号外泄。透明的屋子内部有一排排红外线探测器，可见恐怖分子们为了安全起见花了多少工夫。不过对于Sam来说，这只是更高级别的考验而已。

首先从梯子下来，弓着腰来到唯一狭窄但可以通过的地方，从下面钻过来。然后顺着管子爬上去，到玻璃屋顶之后降到上面，解开盖子上的锁，然后顺着盖子爬到屋内的管子上。注意别让红外线扫到哦，在这里一暴露可就OVER了。小心翼翼地来到平台上，摸着墙壁走过去，最后再爬到管子上，整个过程中都要小心。最后爬到屋子正中的管子上，在吊灯附近出现提示，按A键把自己放下来，安装窃听器，大盗麦克再次灵魂附体，三下五除二之后大功告成，但是立刻收到消息说Emile他们马上进来了，我顶你个肺啊，好死不死这时候进来，这不是存心要我死么……赶紧收线到上面，千万别动，反正已经来不及了，只好希望他们不会往上看了，阿门阿门……

会议结束，一群人走了出去，Sam侥幸捡了条命回来。不过别高兴太早，现在Emile正在返回最初的地方，如果他到了那里找不到Sam的话，那后果一样会很严重。什么？还想再按原路回去吗？别抱那个念头了。在他们走完之后赶紧放自己下来，出门转左，看到阳台上的缺口了吗？那里可以下绳索，直接荡下去到一楼，发现一个通风口，爬进去之后发现到了车库的厕所里。这时Emile可能已经在外面了。反正现在你也离开车库，上个厕所总还可以吧。Emile果然没有对Sam起疑心，带着他去了下一个地方。

接下来Emile要Sam跟踪CIA的特工Hisham Hamza到他的营地。从车库的出口出去就可以了。不过说到跟踪，在此时此地谈何容易！外面的战斗还没结束，政府军和反抗力量都虎视眈眈地盯着这个来自异乡的白皮肤的人，可怜的Sam无论逃到哪里都免不了要挨打。好在这回不必遵守“不能拉响警报”的规定了。步枪的弹药也很人性化地增加到100多发（Normal难度），但是不要忘记，你是Sam，不是Rambo，SC-20K步枪也不是M60，和敌人正面冲突的结果必然是死路一条。现在的Sam只能在各种隐蔽物之间绕着走，尽量避免与敌人正面交火。前面有两名反政府分子，等他们说完话分开之后，其中一人会背对着你走，这时摸上去将其摆平，之后走过去。一个赤膊的叛军会让同伙发射一枚火箭弹，趁着爆炸的乱子穿过去。注意地图，右边有五六个人站成一排，绕过去一看原

来是叛军在处决平民，做掉那两个行刑的人，NSA的评价会上升（从现在开始，NSA的评价是最重要的，其他的靠后，假如你想看到好结局的话）。之后如果走下面的话必须要经受炮火的考验。政府军和叛军的乱战没什么好看的，重要的是到达政府军营地。查看3D地图，尽量捡没有人的地方走。躲开这些人的追击之后就可以进入营地了。

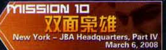
Sam刚进入营地，一架政府军的直升飞机就降落在这里。这时要赶快躲到前面军用帐篷的后面用刀割开帐篷进去，一个军官正坐在电脑前面（为什么刚果的军官里会有白人呢？可以理解为西方国家的军事顾问）。赶紧上前把他敲倒，调查电脑可以破解之，取得里面的计划书，NSA的任务完成。之后躲开士兵们的巡逻，从另外一个帐篷里出去，摸到铁门那里，进去。（想不被发现很难，所以实在不行就爆几个人的头，但是千万不要当着其他士兵杀人，否则下场很惨。）

进入里面的发射塔之后，顺着梯子爬到顶，Checkpoint出现。JBA在塔上为你安放可狙击步枪，利用它可以瞄准远处房子里的Hisham（不戴帽子的那个人），但是NSA要求你不能杀死他。因为这将影响到结局，所以他的生死还是由玩家自己决定吧。如果不想杀他的话，可以杀死他身边那个一直占用电话不走



的戴红贝雷帽的人。砰的一声之后，Hisham成功逃脱，倒霉的死鬼心里一定很郁闷，打个电话占公家点小便宜就要枪毙啊（汗）？

还没等Emile向Sam询问谋杀的结果，一枚导弹在塔上爆炸了。Sam不愧是主人公级别的人物，不但身怀绝技而且RP好得气死人，居然没被导弹炸死。这时顺着塔上的钢缆溜下来（不知道Sam的手是怎么长的，吊钢丝磨了N多次居然皮都不破，难道是手上有超级老茧的原因？），来到一座已经被炸成废墟的房子里。又是一阵爆炸，二楼的地板塌陷了一大片，Sam又回到了政府军和叛军交火的地方。从地板上的大洞跳下，一直寻找隐蔽，利用车辆的残骸掩护自己。不要尝试去干掉政府军或者叛军的人，他们是前赴后继打不完的。（怪不得这个国家的战乱就一直没平息过，双方军队都是无限的……）沿着水沟走到直升飞机的残骸中，得到手枪弹和噪音手榴弹（后者基本上已经没什么用了），到达Checkpoint。前面有个叛军要处决一个政府军士兵，帮政府军一个忙干掉他，也为自己扫清障碍。Hisham就在前面的楼里，不过他也被叛军劫持了。用远程狙击把叛军挨个收拾掉，之后就可以解救他了。之后二人一同沿左边的出口跑出去，干掉剩余的拦路之敌，最后在一堵矮墙处帮Hisham逃走，任务完成，动人心魄的非洲之旅终于要结束了。



NSA任务：

- 拯救Lambert
- 排除JBA基地中的炸弹
- 取得JBA成员的虹膜样本

虽然Hisham Hamza没有被杀死，但是Emile仍然信任Sam。他们回到纽约基地之后，准备策划一起更惊人的行动：JBA的科学家研究的大威力炸弹已经可以启动，一旦爆炸，整个曼哈顿将被夷为平地。这场灾难如何才能避免呢？NSA将希望寄托在一个人的身上。但是……

当Sam回到基地的时候，Emile让他和Jamie到拷问室来一趟。这次出现在Sam面前的正是他的老上司兼好朋友Lambert。他怎么会落在了JBA的手里？没等Sam搞清楚整件事情，Emile向他下达了命令，处决Lambert！

情况十分严峻，这次如果不杀Lambert，再用打偏这一套的话，结局和杀死他是一样的。监视的Jamie一定会在第一时间杀掉自己和Lambert，然后整个城市将毁于一旦。Lambert是伴随Sam多年的老友，加上他是自己的联系人，如果他被杀的话，那么Sam只好当一辈子恐怖分子了。枪里仍然只有一发子弹，现在如果还想弃暗投明的话，Sam的选择只有一个，将枪口对准Jamie，扣动扳机！

枪响之后，Jamie应声倒地，Sam的行为完全被Emile通过监视器看在了眼里。

JBA的信任值在这一瞬间降到零点，所有的人都将Sam当作仇敌，现在的Sam没有枪械，只有一把小刀。面对诸多的敌人，他能够成功突围，阻止炸弹的爆发吗？没有办法，一切困难的原因都是自己造成的，以前Sam为了NSA而被迫入狱，加入恐怖组织，杀害自己的同事，劫持军火，爆破轮船，做出种种常人难以理解的罪恶行为，就是为了在最后一刻拯救所有人的生命。反了吧，反了吧！以前已经做过一次叛徒，再叛一次又如何！

话是这么说，要只靠一把小刀突围，还真得从战术上重视敌人。注意雷达的显示（Lambert现在没事，把他留在那里，没人会杀他），现在门外有2个人，先把灯关上，调查Jamie的尸体，可以采到他的虹膜样本，这样就可以打开最后



↑到了最后的时刻了，你们可不要恨我啊！

的控制门了。之后等那两人分开，悄悄地出去，以迅雷不及掩耳的速度干掉一人，然后如法将另外一人杀死。现在JBA已经没有信任度了，只要你愿意，可以将所有的敌人全部杀光，让他们看看吧，传奇特工Sam Fisher的真正实力！

前往射击训练的地点可以取得装备，包括步枪和夜视仪。但是如果在之前Enrica没死的话就不必去那里，沿着过去的路来到以前去过的管制区（加工地雷那里），一路过去，关灯，杀人。到上次Moss和Jamie吵架的地方，Enrica会在那里出现。令人意外的是，她并不想和Sam为敌，反而愿意帮助他拆除炸弹。她帮Sam打开了虹膜电子锁（用Jamie的资料也可以打开），并且将步枪和夜视仪给了Sam。面对这个和自己亦敌亦友的聪慧女子，Sam一时倒不知该说什么好。如果在这之前，各位玩家为了贯彻正义，而阻止游轮爆炸，导致Enrica被Emile杀害



↑对Enrica的挟持动作很有电影风格。

的话，那么就必须去射击训练场去取装备，如果去焚化炉那里的话可以找到她的尸体，见她最后一面，并且取得她的虹膜资料。如果为追求完成度，对活着的Enrica想取得虹膜资料的话，可以在电梯那里把她打昏（杀了她的话就太不仁义了）。至于其他人，Dayton在服务器室，Emile在炸弹那里，Moss暂时下落不明。

告别Enrica之后，Sam回到surveillance office旁边的武器库可以取得更多的弹药，以及几个烟幕弹。装备充足之后乘电梯来到上面一层。最后的时刻终于到来了！

现在是隐藏自己，消灭敌人的时间了。以前在这里的时候经常被这帮人呼来喝去，这儿也不许走，那儿也不许去，现在可没这么多讲究了。Sam把自己隐藏在黑暗里，用最准确的狙击将敌人一个个收拾掉。炸弹必须排除，否则谁也活不成。一路暗杀来到实验室外围，丧心病狂的Emile见自己的计划就要破灭，竟然决定在这里守护炸弹直到爆炸为止，那些不听号令的研究员都把杀死在基地里为他陪葬。他坚信，只要炸弹能够爆炸成功，他们的名字将会像100年前反对奴隶制发动起义的John Brown一样，永远名垂史册！

10分钟的倒计时开始了。Sam的任务是放倒最后几个阻碍的人，拆除炸弹。前面实验室里有3个人，其中一个可以蹲在门口等他过来时一把抓住然后杀之，其余的两人在玻璃另外一面，可以解开锁先杀一人，然后隐蔽起来，等另外一人放松警惕再杀之。然后爬上梯子，炸弹就在上面，Emile和四个手下把这里围得严严实实。可以先干掉右边那人（光线昏暗，只用夜视仪），如果其他人都警觉的话就躲在门里面，等他们自己送上来。只要有耐心和决断力，可以在2分钟之内把这些家伙全部收拾掉。杀死Emile后取得他的虹膜资料，然后就只



↑坏人全部清除，现在只剩炸弹了。

剩下炸弹和3分多钟的时间了。赶紧先Save一下再说。

首先破除炸弹箱子外面的电子锁，然后将炸弹排除。拆炸弹的过程和装地雷正好相反，注意用机械手小心地伸到炸弹内部，保持绿色是中心不变，然后将炸弹引信提起来，小心，上提的过程也是很危险的。而且还有时间限制（也就10来秒的样子）。在时限内没把引信提上来的话，炸弹当时就会爆炸，Mission Failed，所以一定要小心，还要快。成功取出引信之后，SWAT部队包围了基地，而此时的Sam却躲开了这些人的追捕，投身跳进了曼哈顿附近的Hudson河中。Sam不是第一个靠跳这条河逃声的英雄。一年前的2007年，当Discovery号货轮在这里巡航的时候，一个名声与Sam Fisher不相上下，代号为Solid Snake的传奇人物，在一个雨夜，也是从这里跳下去的……（相关内容请参考《合金装备索利德2 自由之子》

纷乱的结局

故事的结局是依各位在游戏中选择的分支决定的，有以下三种：

Bad Ending： 假如你让游轮炸弹爆炸，杀死Hissam和Lambert，或者完成以上三件事情中的两件，同时NSA信任度低于30%的话，即使你操作Sam排除了炸弹，拯救纽约，消灭了JBA组织，他也将无法逃脱被通缉的命运。

Good Ending： 如果上述三件事情其中两件都没有发生，同时NSA信任度低于30%，或者相反，三件事情都阻止成功但是NSA信



任度低于30%的话，那么Sam会被SWAT队员逮捕，但是他会在审判前越狱而去。

Best Ending： 假如满足上述三件事情至少有2件没有发生，并且NSA信任度高于33%的话，就会进人刚才所说的Sam跳河的结局，我们的传奇英雄将潜入JBA残党的船只，拆除上面的另外一颗炸弹，刚才所说的失踪的Moss也在那里，在这里可以取得他的虹膜资料。这次的炸弹排除比上回简单很多，只要将敌人全部打倒就可以轻易地拆除，在最后几秒夺门而出就可以逃生。最后那颗威力巨大的炸弹将被阻止，之后屏幕上显示 To Be Continued，这预示着之后的故事将在下一代《分裂细胞》中继续。

（完）

创造系列奇迹的作品 在掌机平台彻底重生

FINAL FANTASY V ADVANCE

FF Finest FANTASY For ADVANCE

GBA	本刊译名：最终幻想5A			CERO A
	SQUAREENIX	4800日元	2006.10.12	
角色扮演	卡带	日版	1人	128M

神奇的命运等待着最勇敢的人来体验

水、火、风、土，这个世界繁荣的4大元素，界限的时刻，终于临近了……风停滞，水干涸，随后，世界开始动摇，但是，人们却对此一无所感……

风之神殿发生了异变，达伊克王不得不将蕾娜公主留下守卫城堡，自己乘龙飞向水晶圣殿；另一方，在浩瀚海洋上航行的一艘大船上，海贼弗利斯也嗅到了风异样的气息；此时，一颗巨大的陨石从天际坠落……

达伊克王终于赶到了风之神殿，最后看到的，却是水晶四散消失的光景。与此同时，伴随一阵巨大的响动，这颗天外的陨石坠砸在大地之上，惊动了正在森林中和陆行鸟波可休息的旅行者巴兹，禁不住好奇，两人（一人一鸟）决定前去一探究竟。随后，两人在森林旁边发现了一颗巨大的陨石，上前调查时却看到两个贼人模样的家伙抬着一名女子正要离开，英雄救美，上！打倒贼人后将名为蕾娜的美人救出，互道姓名后蕾娜告诉巴兹仿佛是刚刚的陨石坠落造成了风的停止。正说着，两人又在陨石坑的另一边发现了一名昏倒的男子，因为被撞击到头部，他好像除了自己的姓名格纳夫外，什么都已经记不起来了。待这名男子清醒后，蕾娜又要急匆匆向风之神殿赶去，格纳夫自然主动请缨要保护美女，可惜我们的主角此时还是榆木脑袋，竟然在美女面前说出"我还要继续自己的旅行"这种笨话。（耍酷？）

随后美女一步三回头地离开……



刚离开陨石坑不久，路行鸟波可突然一个急刹车把巴兹甩了下来，原来前方，蕾娜和格纳夫又遇到了危险，乘鸟将他们救出后，放心不下的巴兹决定与他们一道（原来是欲擒故纵啊）。因为陨石降落造成的天地异变已经毁掉了前往风之神殿的道路，三人继续往上进入海贼洞窟准备偷船取道海上，结果被海贼王弗利斯发现，蕾娜急忙表明自己公主的身份，还拿出一条宝石项链想作为报酬，结果三人还是被抓了起来，当巴兹询问蕾娜为何身为公主还一个人出来走动时，蕾娜回答是因为父亲前往风之神殿调查异变后便杳无音信。当夜，弗利斯竟然从自己脖子上取下一条相同的项链，思前想后，终于决定答应公主的请求，将船转向驶向风之神殿——没有风，船怎么还能航行？原来，弗利斯饲养了一只巨大的海兽来拉动船只……

很快就到达了被森林环抱的风之神殿，大臣塔克告诉蕾娜，国王独自前往神殿的最上端，至今没有返回，打倒第2层守门的翼兽后（它翅膀关闭时不要攻击，会受到反击），进入第4层房间，从水晶的碎片中得到水火风土四种力量，同时，达伊克王也通过影像传来话语，教导武士们守卫这个世界，随后大家得到骑士、格斗家、盗贼、黑魔导士、白魔导士和青魔导士六项职业。（参看CHECK POINT.01&02）

随后来到西南的多乌鲁村，先到酒吧去弹弹钢琴（这关系到以后吟游诗人"歌"的技能入手，以后遇到的钢琴都要弹），然后补充一下武器装备（回复药就不用了，相信大家都偷了不少了），再到初心者只馆搜刮干净，这时候发现弗利斯竟然也是一位美女！随后她会暂时离开。来到村子北边的索克家借通过运河的钥匙，经过一夜的思考，第2天一早，他终于答应借出水门钥匙，随后海贼王弗利斯也会安顿好部下加入队伍。（参看CHECK POINT.03）

向右方的多露那运河前进，这里的敌人多是雷属性弱，转职成黑魔导士，用雷魔法（サンダ－）轻松解决，快到出口时突然遇到旋涡，原来是只大蝎子在搞怪（照样吃雷魔法），胜利后，弗利斯饲养的海兽却为了救大家而使自己被漩涡卷入……弗利斯伤心了好一阵……



随后漂到"船之墓场"，中途会有休息点，墓场内的敌人多是不死系，不死鸟的尾巴可秒杀（舍不得钱……），这里也可以偷到回复药，在污水里泡了半天，正当大家想把衣服晾干时，弗利斯却扭捏起来（因为是MM呀）。休息一夜后继续出发，路上不要忘了拿大地图（以后R键可调出）出口处遇到传说中的海妖塞壬，她会幻化成熟悉的人来迷惑你，幸好格纳夫因为失去记忆了啥都不认识，才使大家避免了全军覆没。清醒过来后，将之一阵群扁。（她会在物防高和魔防高两种状态下切换）



继续前进，到南方的卡维町，依旧去酒吧弹钢琴，在城收集情报得知要去水晶圣殿必须经过一片宽广的水面，但是风力停止后船只都无法使用，于是决定改乘飞龙……（街上有初期很好的武器冰之杖），出街再往北走，到达"北之山"，注意，路边的飞龙草都是有毒的，不要踩到了，到达山顶时，蕾娜突然发现达伊克王的头盔，方寸大乱的她中计被毒倒，又一场战斗（记得先帮她解毒），胜利后再往上走看到受伤的飞龙，蕾娜不顾危险采到了飞龙草，治疗好飞龙的伤后，它高高兴兴的载着大家启航了（巴兹竟然恐高，真是没出息……）（参看CHECK POINT.04）

骑着飞龙到南方原来被陨石挡住的达伊克城，回城过夜时，蕾娜追问弗利斯是否是她的姐姐，但弗利斯拒绝相认，第2天一大早就进城堡搜刮宝箱，路上遇到蕾娜小时候的保姆，从她那里得知，原来蕾娜有一个名叫莎莉莎的姐姐，但很小的时候就跌到了海里……从此下落不明……

这时可以乘着飞龙先到南方的乌鲁斯街（ウォルスの町）加强武器防具，然后再到旁边的乌鲁斯城和城主讲话，乌鲁斯是一座水城，因为水晶力量的增幅而呈现出一片繁荣，但蕾娜为之深深不安，她希望找到城主，说服他不要使用水之水晶的增幅力量，但遭到拒绝。正说着，突然又是一阵震动，原来又有陨石坠落，这次的陨石落到了北边的藏有水之水晶的乌鲁斯塔附近，国王急忙率军队赶去。(乌鲁斯城的地下牢有狼，不要把它们放出来，否则你的宝箱会完蛋）（参看CHECK POINT.05&06）

进入乌鲁斯塔后，一路向上攀登，路上可以看到倒下的国王和士兵，这里的敌人身上可能掉落火之杖，如果能得到的话

以后的战斗会有些帮助，到达顶上后，突然见到一只没鼻子的大象一样的怪物挑翻一个士兵冲过来……（对付它我们之前学到的青蛙之歌不错哦，有火之杖也能派上用场），虽然最后将皮粗肉后的大象打败，但水之水晶还是像风之水晶一样破碎消失了，从破碎的水晶中得到5种新的职业：**バ-サ-カ-**（狂战士），**まほうけんし**（魔法剑士），**ときまどうし**（时魔导士），**しょうかんし**（召唤士），**あかまどうし**（赤魔道士），刚才被大象撞伤的士兵在临死前突然认出了格纳夫的身份，但他没有来得及说出……突然又是一阵震动，整个岛屿开始会下沉，千钧一发之击，弗利斯的海兽又一次赶来救了大家，但是它却牺牲了自己……伤心，我挺喜欢它的昂着头的样子！

绕过山来到卡鲁那库街（记得弹钢琴），正在大购物时突然被莫名其妙地当成陨石里掉出的魔物抓走了，在牢里遇到最终幻想系列的著名人物——希德，原来就是他发明的水晶增幅器，因为水晶的破碎他也被关在这里，随后，卡鲁那库街的国王派人将他带出解决火力船的问题，巴兹一行人也因为受到他的照顾而被保释，出牢后就继续到卡鲁那库街补充点装备，随后向火力船挺进，一路前进到动力室（途中有宝箱装有盗贼的小手“**とうぞくのこて**”，是提高珍稀物品偷盗率的好DD）在这里等待我们的是被附体的卡鲁那库女王，她会幻化成火的各种形态，用相反的魔法攻击即可。

被击倒后，女王恢复了神志，随后穿过管道来到最深处火之水晶的圣殿，突然间，一个被附体的士兵打开了吸收水晶能量的开关，又一颗水晶即将毁灭……整个城堡也危在旦夕，接下来要在10分钟内逃出城堡，不过这时城里原先被火挡住的宝箱现在都可以拿了，对自己逃跑速度有信心的人可以尽量多拿（遇到敌人就用小偷的百分百逃跑的技能**とんずら**，只打宝箱的怪物，对了，逃到城外的最后一战是无法逃跑的，所以要留好时间！**リボン**，**エスナ**，**エルフのマント**三个一定要拿到，另外敌人身上比较容易偷到圣灵药，装备“盗贼的小手”偷，不过时间很紧张了……）刚逃出来，卡鲁那库城就在一片爆破声中化为乌有，火之水晶的碎片从空中落下……



得到新增的三个职业：**にんじゃ**（忍者），**ふうすいし**（风水士），**じゅうつかい**（魔兽使）。（参看CHECK POINT.07）

回火力船找到希德，他指引大家前往南方的古代图书馆找自己的孙子米多，图书馆就在卡鲁那库城的西南方，需要穿过一片沙地。到图书馆之后，先到图书馆顶部调查右边的书，开战（这本书会LV5倍数即死攻击，注意调整自己的队伍等级），不过这里的怪物都吃火属性攻击，胜利后回到刚进门的情景，走左下的门，来到一个来回移动不让人通过的书架前；爬上左边的梯子调查，原来是有隐藏道路，走到尽头，挑战火之召唤兽“伊弗列特”（**イフリ-ト**），收到伊弗力特后，刚刚的书架终于让路了，最深处找到了米多，不过又有魔物出来捣乱，干掉之，将米多带回卡鲁那库街的酒吧二楼找到西德，说服西德帮忙改造火力船，第2天一大早，发现火力船在没有风的情况下也能航行，随后开着火力船开始了海上旅程。（参看CHECK POINT.08）

乘船来到地图东南角下月亮型的岛屿——三日月岛，进去来到库勒塞多街，刚一踏进街道突然遭遇地震，再出去就会发现船已经被海浪卷走了……去街右下吟游诗人的屋子弹钢琴，然后从主人那里学到“体力之歌”，出街后转转，在下方的树林走会发现一只飞不动的珍稀品种——黑陆行鸟，原来它不小心吃进去两块水晶碎片，帮它取出后既收获了新的交通工具，还得到了**ぎんゆうしじん**（吟游诗人），和**かりゅうど**（狩人）两种职业。

黑路行鸟也可以飞……我现在才知道路行鸟也是可以飞的……而且可以飞越以前飞龙不能达到的山地，不过有积雪的高山还是拿它没办法，不过，路行鸟还可以在森林里起落了。

先朝东南方向飞，一直到达到地图西北角的伊丝特利街，这里有50000的极品装饰品哦，不过现在只能看看解解眼谗，调查左上方的花圃可拿到黑魔法，调查羊栏内左上方羊的屁屁会被踢出去……然后和吟游诗人对话拿到“爱之歌”。（参看CHECK POINT.09）

再向东飞找到被群山围绕的利库斯村，这也就是巴兹的故乡，好怀念的音乐啊……家乡就是好啊，住宿不要钱，道具打半价……回到自己以前的家中，小时候的音乐盒奏响熟悉的回忆之曲，巴兹不禁回忆起小时候母亲死去的情景……还有那位青梅竹马的恋人（我猜的）……因为在家乡也没有得到什么关于最后的土之水晶的有用消息，巴兹一行决定先回图书馆找希德和米多想想办法。

希德告诉巴兹消失的达伊克王在流沙的沙漠现身了，可能会有线索，于是大家决定去一探究竟，沿着古代图书馆西边的小路一直走到沙漠入口，却发现无路可行了，这时希德和米多用铃召唤出了巨大的沙虫，将它杀死后穿过沙漠，进入废墟之街科恩。这里不断看到达伊克王的影子，跟着他追去，却突然掉进了陷阱……听见弗利斯叫达伊克王父亲，蕾娜终于肯定她就是自己失踪的姐姐，姐妹俩终于相认。众人一起经由传送点到达三日月岛的地下遗迹卡塔巴鲁特，与此同时，希德与米多也乘黑路行鸟飞到三日月岛的森林中。

在地下遗迹休息一下，随后按依序调查花圃的右边→右边屋子桌上的纸条→左屋罐子→被青蛙碰掉落的书→下6步、右4步调查墙上的开关，最后得到白魔法“**ミニマム**”。



来到上面的房间，调查开关会发生震动，这下刚好将乘黑陆行鸟希德和米多震下来，随后巴兹一行人突然发现了两条火力船，正好希德和米多从天而降……大家就这样会合了……经过检查，希德发现这艘船竟然是古代留下的飞空艇！

刚修好飞空艇，正在进行试飞，突然遇到魔物大蝎子捣乱（它身上可以偷一把剑），消灭它后飞空艇终于启航，飞到废墟之街的上空时，突然一阵天崩地裂，地下的巨大遗迹腾空而起，它实在太高了，连我们的飞空艇也无法达到——而使遗迹升起的巨大力量就来自大家寻找的土之水晶！

看来要使飞空艇达到这样的高度还需要将它改造，巴兹一行人回到三日月岛，希德和米多查阅这里的古代文献资料发现，改造飞空艇还需要一种叫能源石，而格纳夫想起这种能源石掉落在达伊克的陨石中就有，于是大家又回到达伊克陨石坑，刚拿到能源石，魔物突然来袭——这怪物吃LV5即死攻击，报仇啊！，将飞空艇改造完成后可以继续向上飞了（按A键进入罗卡遗迹），不过这里还有4门大炮守卫，每消灭一个可以降落下来回复一下，消灭了这4门大炮后，真正的大炮之王就出来了……注意第7回合它会放出波动炮，不过动作快的话它根本没有机会。费尽周折，终于在遗迹的第5层再次见到了达伊克王，而且他也被附体了，这时要与高塔的守护者开战，把它打倒一次后会复活，不过正好是20级，



滴水不漏的扫描攻略 三十一个要点大公开

CHECK POINT.01

把职业转成盗贼，神殿内的怪物身上可以偷到很多回复药，对于初期的穷人来说是个省钱的好地方，受伤了就去神殿一层回复。

CHECK POINT.02青魔法

将职业转为“青魔导士”，让角色拥有**ラ-ニング**（学习）的技能，在受到敌人特定技能（青魔法）攻击后，就能够学会该技能（和FF7差不多）。一个人学会后，全员都能使用这种青魔法。

风之神殿：

从神殿内敌人**ブラックゴブリン**身上习得**ゴブリンパンチ**（等级与敌方相同时可以造成8倍伤害的怪异技能）

从神殿内敌人**モ-ルウインド**处习得**エアロ**（风属性初级青魔法）



CHECK POINT.03青魔法

海盗洞窟

出发前的海盗洞窟里的**ステイ-ルバット**身上可以学会吸血

CHECK POINT.04青魔法

北之山

从山上的**ブロックス**身上可以学到**フラッシュ**，效果是敌全体暗黑

CHECK POINT.05召唤兽

希瓦：城后方的瀑布里有最终幻想系列里最著名的召唤兽之——冰之女王“希瓦”，不过这个时候挑战她好像有点困难，进入打败召唤兽后，希瓦会加入。

CHECK POINT.06青魔法

城中配水塔里的**エルフト-ド**身上可以学会**カエルのうた**（青蛙之歌）。在同伴全灭的情况下它会施放这一招。

CHECK POINT.07青魔法

火力船

从**カルナック**周边的**ワイルドナック**身上可以学会？？？？（伤害值=使用者最大HP－当前HP）；

从火力船的**クル-ダスト**身上可以学会**フラッシュ**，注意它在同伴全灭的情况下才会使用；

从火力船的**モトルトラップ**身上可以学会自爆；

脱出时宝箱里的**ギガ-ス**身上可以学会**エアロラ**（风属性魔法）

脱出时军曹变身的**アイアンクロ-**身上可以学会**デスクロ-**（HP减至个位数，附加麻痹）。

CHECK POINT.08青魔法

有了魔兽使的**あやつる**技能来操纵敌人，青魔法的学习变得简单（FF7也有这样的战术）。

古代图书馆

沙地里的**ドルムキマイラ**身上可以学会**アクアブレス**（水属性魔法）；

图书馆附近的**ミスリルドラゴン**身上可以学会**ゆうごう**（自己战斗不能，目标HP、MP全回复）；

图书馆里的32**ペ-ジ**身上可以学会

エアロラ：

图书馆的64ページ身上学会**レベル5デス**（等级为5倍数的敌人战斗不能，必学！）；

古代图书馆里的256ページ身上学会**ガードオフ**（防御下降）和**月の笛**（全体狂暴化）；

古代图书馆里的BOSS**ビブロス**身上学会**マジックハンマー**（MP减半）

CHECK POINT.09召唤兽

ラムウ：出村后过右边的桥进入一片森林，绕一绕就会遇到雷之召唤兽"拉姆"（**ラムウ**），打倒它就会加入（收到后它会先作为道具储存在道具栏里，记得先调出来使用）

CHECK POINT：青魔法

イストリーの町周围草原上的**ブラックフレイム**身上可以学会**くろのしょうげき**（敌人等级减半）

CHECK POINT.10青魔法

世界最南端的几个岛屿上出现的**プロトタイプ**身上可以学会**ミサイル**（敌HP四分之一化）和自爆

ロンカ遗迹的炮台**ロケット**炮身上也可以学会**ミサイル**

ロンカ遗迹的炮台火炎炮身上可以学会**かえんほうしゃ**（火炎放射）

ロンカ遗迹内部出现的**ラミア**身上可以学会**はりせんぼん**（针千本，固定1000点伤害）

ロンカ遗迹内部出现的**せんぷうまじん**身上可以学会**エアロラ**和**ホワイトウインド**（全体HP回复，回复量等于使用者当前HP值）

ロンカ遗迹5F的**ハイドラ**身上可以学会**レベル4グラビガ**（等级为4倍数的敌人HP四分之一化），它只在临死前使用。

CHECK POINT.11召唤兽

タイタン：在**カルナックの**陨石中可以收到地之召唤兽"泰坦"（**タイタン**）

CHECK POINT.12青魔法

从大桥上的**ギルガメッシュ**可以学得**ゴブリンパンチ**

ルゴルの村外的**ディルル**身上可以学会**ゆうごう**

CHECK POINT.13青魔法

从**バル**城地下2层出现的**せきぞう**身上可以习得**テスクロー**

CHECK POINT.14

左下井里有一个老人在找"青蛙"（**コルナゴ**），只要捕获到的话这时就可以派上用场了，把青蛙交给老人再送上10000大洋，得到一个"科鲁纳古之壶"。这可是个好东西呀，装备后只要把敌人HP降低到二分之一以下就可以捕获（未装备时是八分之一）；

出村，继续往北走，就到了飞龙谷（谷里"死灵之歌"相当好用）

CHECK POINT.15召唤兽

ゴーレム：有时会遇到召唤兽**ゴーレム**，但它马上就逃掉了。敌人**ドラコンゾンビー**会掉落非常有用的调和材料**りゅうのきば**（龙牙），走到一半时，在一对

LV即死魔法灭之。

大家来到最深处藏有土之水晶的房间，但达伊克王依旧处于混乱状况，正在大家一筹莫展时，一个小女孩突然出现，她就是格纳夫的孙女库露露，格纳夫的记忆终于恢复了，原来，他就是30年前的晓之四战士之一。但这一切都没能阻止土之水晶的崩坏，30年前被晓之四战士封印的邪恶魔导士"死之艾库斯"终于复活，出现在大家眼前，水晶的碎片也被邪恶化，就在这万分危急的时候，达伊克王终于选择牺牲了自己的生命来挽救大家，同时也使水晶碎片重新焕发出夺目的光辉，这也使我们又得到4种职业：**さむらい**（侍），**りゅうきし**（龙骑士），**おどりこ**（舞蹈家），**くすりし**（药师）。可怜的



是弗利斯……刚刚与父亲重逢竟是死别！失去水晶力量支持的遗迹而飞速向地面坠去，大家安慰蕾娜和弗利斯后，便急忙乘飞空艇逃出快爆炸的空中遗迹。（参看CHECK POINT.10）

乘坐陨石来到这个世界的格纳夫和古露露两人，决定回返自己的世界去对抗复活的"死之艾库斯"，在他们走后，无法放心的巴兹也决定前往异世界去帮助格纳夫，在达伊克陨石处发现了前来送还能源石的希德和米加，大家研究觉得可以集中陨石中的能源石力量，从而传送到加纳夫的世界中……下一步，大家就需要到世界各地去寻找陨石，收集能源石。（参看CHECK POINT.11）

先后来到**タイクーンの**陨石、**カルナックの**陨石、**ウォルスの**陨石、**ロンカ**遗迹陨石四个地方收集到能源石，四个能源石的能量全部激活，最终出现了通向异世界的传送点！向希德和米多告别后，巴兹一行踏上了未知的旅程！**第一世界篇·完**

能源石传送点将众人带到一个荒岛之上，刚搭好帐篷准备休息，突然遭遇魔物的袭击，猝不及防的巴兹、蕾娜和弗利斯被带到"死之艾库斯"城（这场战斗可以偷取"大地之衣"）。原来，"死之艾库斯"是要以巴兹等人为人质，从而威胁正在进攻的格纳夫一方，格纳夫则佯装退走，自己乘坐飞龙潜入城中牢房，打败看守"基加美修"后（直接使用青魔法"导弹"一次即可）将大家救出。

出城往西方的长桥走，沿途会有敌人拦截，最后还得跟"基加美修"战斗。胜



利后没想到"死之艾库斯"却升起防御网，来不及逃跑的四人就这样被弹到遥远的边境去了……

落地才发现大家已经到了另一片大陆，一直向东方前进，来到一片宁静的露可露村（村里酒吧有隐藏道路，别忘了进去弹钢琴），这里也可以免费休息，当夜便会发生事件，补充好装备道具后继续向南方前进。（参看CHECK POINT.12）

从露可露村往南走，就来到一座圆圆的森林了——哈哈，这可是最终幻想系列一直名头响亮的"莫古利森林"，进去就看到一只小小的莫古利，不过它实在太胆小了，看到生人竟把它吓得掉进了地下大河，没办法！只好跟下去救它了！顺着急流一路前进后，终于在尽头发现刚才那只莫古利被一只骷髅龙缠住。救了它后，在蕾娜姐姐的温柔教导下，它终于不怕人了……有了它带路，到莫古利村的道路就好走多了（这里一路上最好是跟著它走，因为沙漠有时会出现暂时我们还很难对付的强力怪物），到村后又把一堆莫古利吓得四处逃窜（我记得莫古利在以后的作品中都不怎么怕人了吧），终于在村子的右上角发现了刚刚那只被我们救下的莫古利，有了它的介绍，大家终于不用像怪物一样被人躲来躲去了（认出你后它还会送了巴兹一行一些宝物，中间的房屋还可以拿一件"莫古利の衣"，穿上它到左边的屋子跟另一只莫古利讲话会拿到另一个宝箱），这时，刚才被我们所救的莫古利和另一只莫古利产生了心灵感应，而另一只莫古利的主人就是格纳夫的孙女库露露。



知晓巴兹一行的位置后，库露露赶紧骑着受伤的飞龙前来搭救，将大家接回了格纳夫的据点——帕鲁城，没想到老头子格纳夫竟然是这里的国王？！在他的带领下大家跟着逛了逛帕鲁城（有几个隐藏的道具还不错，值得仔细找找），在帕鲁城的最上层找到库露露，却看到她哭得好伤心，原来刚刚她乘坐的那只飞龙已经受了重伤快死了（哎，想起了死掉的海龙……），大家不约而同地想到了飞龙草，但是只有飞龙谷才有这样的植物……（参看CHECK POINT.13）

城地下室有一种蛮强的敌人可以偷到很强很强的武器，如果打不赢就偷了就跑。出城向北走，来科鲁布村，这是去飞龙谷的必经之路，**ケルブの**村走，（在途中务必用魔兽使的**とらえる**技能捕获一只"青蛙"**コルナゴ**。同时也强烈建议捕获几只**アクアソーン**，后面有大用处。）进入却发现空无一人，先去最上方的大屋子，这里是"晓之四战士"之一的科鲁加的家，结果却被科鲁加误会成是破坏水晶的帮凶，他提出要与巴兹单独决斗，但是聪明的巴兹以静制动，识破了科鲁加的分身术，一举将其打伤。科鲁加很奇怪为何巴兹能看破他的分身术，巴兹则告诉他，自己在父亲多鲁加那里也看见过这一招。科鲁加和格纳夫大吃一惊，原来巴兹的父亲多鲁加也是晓之四战士之一！多鲁加原来是这个世界的人，30年前，晓之四战士将"死之艾库斯"封印在了巴兹所在的那个世界，为了看守住"死之艾库斯"，多鲁加留在了那个世界，然后结婚、生子……这才有了巴兹，然而多鲁加本人已经在3年前病逝……

巴兹这时才知道，原来父亲多鲁加和同伴格纳夫、科鲁加、塞沙并列为晓之战



士，同时，科鲁加也对巴兹刮目相看了。村内右上角有三只转圈的狼，和它们对话得到"死灵之歌"。（参看CHECK POINT.14&15）

来到山顶终于看到了飞龙草，正准备摘下时发现这玩意居然是会咬人的……（在这里我们先前苦心抓到的**アクアソーン**终于派上用场拉！用速度快的角色一上场就放出**アクアソーン**，秒杀之）打倒魔物化的飞龙草后终于使它乖乖就范。采下飞龙草后凯旋而归，不料不长眼的士兵却误以为是魔物攻城，死活不让进。没办法，只有在国王的带领下走水路进城了，这时库露露却告诉大家大贤者凯特正在召唤大家……

喂飞龙吃下了飞龙草，恢复健康的飞龙终于又可以载着大家四处游荡了（我的交通工具呀……）。

大贤者所住的小岛在帕鲁城大陆的北方，地图的中央，降落到小岛上后，这里突然发生地震，随后整个岛竟沉入水底，这当然又是"死之艾库斯"的杰作，还好我们有飞龙……暂时没办法去找到他，只好先到西边的萨克特城去，萨克特城的国王塞沙也正是晓之四战士之一。大家可以先逛逛了，城内王的部屋有本红色的书，调查后可拿到"速度之歌（**すばやさのうた**）"，这里有三本书需要放好到原位，分别对应的是：左边的书→上排中间的书架，中间的书→中排最右的书架，右边的书→下排左数第2个书架。排好书后与图书管理员对话，出现隐藏道路，一直走到尽头就可拿到"浮空魔法"（**レビテト**）。

还是先做做正事吧，跟城中的守卫打听的话，他会告诉巴兹一行塞沙王已组成舰队开到"死之艾库斯"城的东南方准备进攻。赶快乘飞龙前去帮忙……（参看CHECK POINT.16）

钱也赚了，现在来到"死之艾库斯"城的东南方，在塞沙船团降落后找到塞沙，了解完情况后刚睡下，突然又有敌人来袭！天哪，又是"基加美修"（咦，我为什么要说又？）千万要记得在它的身上偷盗"源氏护手"，看到这里大家应该已经明白几分了——其实，"基加美修"就是来给大家送装备的，以后的源氏系列装备都要指望他了，不过这些东西只有留到以后慢慢偷齐了。

清完敌人后到船下左部屋找到塞沙王，到他对面帮他一起推开箱子，这时先出秘道，进入后发现密道竟然是通向一艘潜水

艇！原来整个军队都是佯装攻击，真正的杀招是潜水艇的偷袭！神不知鬼不觉地进入了"帕里阿塔"，我们的计划是破坏掉"死之艾库斯"城的防御网。（参看CHECK POINT.17）

进入塔内后，和塞沙王兵分二路，到达顶楼会出现魔王，打倒它之后防御网会消失，但由此也引发了大爆炸，大家乘飞龙离开，而塞沙王却因为被困在了地下室，而在这场爆炸中不幸身亡，"他总是这样……把最危险的事留给自己……"格纳夫怎么也不肯相信塞沙王已死，仍站在潜水艇外默默地等候，但谁也知道，塞沙王再也不回来了，最终，大家缓缓地离开这片伤心之地。（参看CHECK POINT.18）

现在既然有了潜水艇，终于想起了沉没的小岛和贤者，进入海底的贤者庙，中途有五个宝箱！先将中间的打开再把左上的关起来，到右上方按下墙上的开关，最后再回来关上左下的宝箱就可以过了！大家遍寻不着大贤者，正在着急的时候突然见到一只大乌龟，上前对话，原来这只乌龟就是我们苦苦寻找的大贤者！从他那里



得知，原来"死之艾库斯"的正体实际上是姆阿大森林中的一棵树木在500年前魔化而形成的，正说着，"死之艾库斯"却又来到姆拉大森林，仿佛在寻找着什么，最后，贤者给了大家一根"长老之枝"，这是进入姆拉大森林的"通行证"。（参看CHECK POINT.19&20）

向着西方的的姆阿大森林前进，西方海底有个峡谷进去再浮起来，然后就会发现姆阿村，这里真是个世外桃源啊，进去补充些强力的装备及魔法（这里卖的DD基本上是第2世界的最好装备了，所以别吝啬银子了，还有，依旧到酒吧去弹钢琴，如果之前的钢琴全部都有弹过的话，这里会得到提示"离钢琴大师之差一步了"）。随后朝东边的姆阿大森林进发，使用长老之枝进入森林，这里的视线范围很窄注意别漏掉了宝箱，看到树根有洞的地方要调查才会出现新路，快到底时森林突然燃起了大火，一只莫古利突然从地下窜出，带领着大家前去一个安全的地方（有泉水可恢复），等大火熄灭后，整个森林已经成了一堆木炭……大火过后继续向西走，最后折向北，可以看到一棵巨大的"长老之木"，进入以后看到了被封印的水晶，不过它对巴兹一行很不友好，于是只有大打一场了——四个水晶分别具有风、火、水、地四种属性，注意针对它们的属性各个击破。当它们的HP减到3000左右时会放出强力的属性魔法，所以估计他们快没血时就要赶快用强力技能将之KO。

胜利后"死之艾库斯"竟然在这里出现了，并大笑着"感谢"巴兹一行，原来，巴兹一行是被他利用来打开了水晶的封印。"死之艾库斯"夺走了水晶之力，更利用水晶的力量想置主角们于死地。危急时刻，库露露乘着飞龙赶来了，但她也不是"死之艾库斯"的对手，连自己都岌岌可危，此时，看到自己的孙女身处危险境地的格纳夫终于使出"小宇宙爆发"——燃烧自己的生命力量来拯救大家。他只身一人朝着"死之艾库斯"冲去，增幅达到极致的力量使得"死之艾库斯"的任何攻击对他都毫无效果（这时的格纳夫是无敌的）最后，"死之艾库斯"见状不妙，携起水晶就逃走了，但过度使用力量的格纳夫，身体再也无法支撑……

格纳夫死后，长老之木将他的力量传给了库露露继承……（此后库露露会代替格纳夫成为同伴）。（参看CHECK POINT.21）

乘飞龙进入"死之艾库斯"城，准备与之决一死战，另外，还要保护即将粉碎的水晶。走上3层后就遇到死路，这时往回走时（其实这都是"死之艾库斯"的障眼法），这时，一直卧病在床的科鲁加突然感应到格纳夫的存在，知晓了事情后，他竭尽全力让"死之艾库斯"城现出了原形，通路出现了，但可惜的是科鲁加也因此用尽了最后的力量……晓之四战士也因此全部牺牲。

真正的"死之艾库斯"充满了岩浆的陷阱，装备风水师的"地形伤害无效"能力（ダメ-ジゆか）或使用"浮空魔法"能够避开，这里有不少隐藏道路，装备かくしつうろ能力就可以看到。

到达7层时出现了的敌人组合，在这里算是比较强的对手了，第10层右方有两个骷髅图案的开关，在那记得装风水师的"落穴回避"。（参看CHECK POINT.22）



下面的开关是正确的道路，走进去会遇到一个宝箱，但是调查却发现空空如也，正在纳闷时……"基加美修"再次出现（送装备来了），开打！"基加美修"的HP削减到一定程度后他就会变身，随后炫耀他从"死之艾库斯"那里得到了最终幻想系列的那把超级名剑——传说中的"石中剑"（又一件好装备，先记下来……）这时与他再战就可以偷"源氏头盔"了，不过，"基加美修"很快发现自己被"死之艾库斯"骗了！他拿到的只是假的石中剑！"死之艾库斯"干脆将他丢到了异次元……战斗过后会留下一把假石中剑……没啥威力。接下来是与"死之艾库斯"的恶战，硬打的话难度不小（建议之前四人各捕获一只**マジックドラゴン**，战斗后全部释放，其效果是减少对手最高HP的四分之一，释放四只的话正好直接将其秒杀）如果你刚刚有收召唤兽，并且偷到了它身上的两个反射戒指，这时候就该拿出来戴上了。

虽然战胜了"死之艾库斯"但伴随着大地的一阵剧变………3颗水晶依旧变了成了碎片……主角们也失去了知觉！（我眼巴巴地看着希望掉职业下来，但是最后还是失望了）

第二世界篇・完



众人醒过来后，赫然发现自己正躺在达伊克城的前面，莫名其妙地进城后，受到了大臣们的热烈欢迎，这时才明白过来自己已经成为打倒"死之艾库斯"的"英雄"。这时王宫中举行了盛大的庆祝晚会，雷娜和弗利斯热情地迎接了大家，而弗利斯更是恢复了公主身份，打扮得漂漂亮亮。正当大家沉浸在一片喜悦中时，想着爷爷去世的库露露却无法让自己也沉浸在欢乐的气氛中。于是她选择了独自离开，一旁的巴兹也追了上去，经过商量，两人决定继续自己的冒险旅程——调查自己为何重新回到第一世界。

出城会遇到一个士兵，说西边的桥已造好了。现在可以回到最初那个海盗洞窟，也该去看看一直在那养伤的路行鸟波可了，回去一看波可那家伙竟然已经有了妻子——可可！呵~好开心，我喜欢的鸟鸟终于找到了另一半。而且可可已经怀孕了哦，马上要诞小小路行鸟了。

告别可可后继续向西北方走（路行鸟是可以过河的），一路上发现世界的变化可真不小，来到原来多乌鲁村西方的一个峡谷，道路却突然塌陷，大家连人带鸟一起坠了进去……BOSS战（这个BOSS水属性弱，也吃异常状况攻击）。

胜利后，一条绳子从天而降，可是上面的人总是在耍弄巴兹，每当他正要抓住绳子时，绳子就会像变戏法一样跑到另一边去……好不容易抓住绳子终于爬了上来，发现弗利斯赶来了，原来，弗利斯对巴兹的独自离开很生气，但又放心不下，所以跟了出来。再次骑上路行鸟时，库露露突然被树枝扎到，但她并没有放在心上……

继续往西南方向走，又遇见一个洞窟，进去居然再次见到了贤者！贤者终于告诉了大家真相：原来，巴兹所在的世界和库露露所在的世界原本就属于同一个世界，但是，1000年前，一位强大的魔导士"艾力欧"掌握了"无"的

白骨周围遇到**ゴ-レム**正在被两只不死系的怪物围攻，救了**ゴ-レム**它就会加入，和之前一样要先到道具栏里使用才会变到召唤魔法里，它可以阻挡一切的物理攻击超好用的。

CHECK POINT.16

出城之后，不妨先去**バル**城东北的无名洞窟赚点钱，洞窟里有一道比较隐蔽的门，进入之后，每走一步获得的金钱会翻番，一直走到尽头总计可以得到81910GP，而且可以重复进行……不过这里有一只强力BOSS金钱龟（**ギルガメ**）。它的攻防都非常强，但只会用物理攻击和反击，临死前会放地属性魔法，保持浮空状态攻击它比较好，取胜只是时间问题。



CHECK POINT.17青魔法

袭击**ゼザ**旗舰的BOSS**ギルガメッシュ**身上可以习得**ミサイル、ゴブリンパンチ、デスクロ-**

ギルガメッシュ叫来的帮手**エンキドウ**身上可以习得**きゅうけつ、エアロラ**

CHECK POINT.18青魔法

バリアの塔三楼左边及10层左边的房间中的宝箱可出现敌人红龙（**レッドドラゴン**），可以学会**レベル3フレア**。

バリアの塔中幽灵**ネオン**身上可以学会**フラッシュ**

バリアの塔中**ジグラトギガ-ス**身上可以学会**ガ-ドオフア**

バリアの塔中**レベルトリッカ-**身上可以学会**レベル2オ-ルド**和**レベル4グラビガ**

バリアの塔中**トラベラ-**身上可以学会**タイムスリップ**

CHECK POINT.19青魔法

ギ-ドのほこら里的**メタモルファ**变身成**せんぷうまじん**时，可以习得**エアロガ**（风属性魔法）

ギ-ドのほこら里的**ラジエ-タ-**身上可以习得**マインドブラスト**(麻痹+滑落)

CHECK POINT.20召唤兽

カトブレパス：先去海底地图最上方那个地点，刚出潜水艇可以遇到**アイアンドレス**，建议捕获几只。出洞后，在森林里会遇到召唤兽**カトブレパス**。如果之前捕捉了**アイアンドレス**，那就更简单，释放一只就能秒杀。

CHECK POINT.21青魔法

ム-アの大森林里的**ミニマジシャン**身上可以学会**ちいさなメロディ-**

长老の木内部的BOSS**クリスタル**身上可以学会**エアロガ**和**アクアブレス**

CHECK POINT.22召唤兽

カ-バンクル：在一个满是骷髅头的房间内，踩最下方的可以继续前进，踩最上方的可以挑战召唤兽**カ-バンクル**。**カ-バンクル**有两种形态：开始处于反射状态，没有什么弱

点，我们以回复为主；几回合后它进入回复状态（表现为对自己回复HP），此时它对大多数异常状态都不免疫，马上可以置它于死地。两种形态各可偷得一个反射戒指，不要错过。胜利后召唤兽“红宝石兽”**カーバンクル**入手。

CHECK POINT.23

第一块石板就在西边金字塔，不过别忙，先到更西方的姆阿村，村内左下的房子可通森林的密道，会有鬼魂出现，有两把剑让你选，左边是勇气之剑（**ブレイブブレイド**，攻击力=150-逃跑次数×5）；，刚拿到时很强但每逃跑一次威力就会下降，右边是杀鸡小刀（**チキンナイフ**速度加5，攻击力=逃跑次数/2，最高127，战斗中做物理攻击时会随机逃跑），拿到时威力非常烂…但每逃跑一次威力就会上升，我是推荐



杀鸡小刀啦！只要一直逃跑它就会变成最强的刀……

CHECK POINT.24青魔法

姆拉村：

周边的**シャドウ**身上可以学会**ガードオフア**和**きゅうけつ**

周边的**ミュカレ**身上可以学会**エアロ、はりせんぼん**和**つきのふえ**

金字塔：

里面的**ナイル**身上可以学会**くろのしょうげき**和**ガ-ドオフア**

里面的**ブランドラミア**身上可以学会**はりせんぼん**

里面的**マシンヘッド**身上可以学会**かえんほうしゃ**和**ミサイル**

里面的的咒**われし**者身上可以学会**しのせんこく**和**レベル3フレア**

里面的的**アルケオト-ド**身上可以学会**カエルのうた**

CHECK POINT.25召唤兽

接下来去把剩下的召唤兽就集齐吧。

シルドラ：在海贼的基地，死去的**シルドラ**灵魂化做召唤兽，前往即可收得。

オ-ディン：“奥丁”是我们熟悉的召唤兽了，地点在世界西南方的**ジャコールの**洞窟内，一直走到最深处可以挑战召唤兽**オ-ディン**（有一分钟时间限制，有个诀窍，使用石化剑）

フェニックス：转生之炎（哈哈，又看到我的大名了）乘黑陆行鸟飞往世界东北的沙漠，在其东方的森林着陆，然后一直走到沙漠的西南端，进入“凤凰之塔”，里面的MM全是掉的值钱货啊，挑战FF5第一皮厚魔兽后，踏顶，重伤的飞龙跳入火焰中重生……我们的“菲利克斯”诞生了~！

バハムート：别忘了与龙王还在“北之山”上等着我们，“北之山”就在“凤凰之塔”的旁边，上去与龙王大战一场……它的攻击大多数都可以反射掉（别

力量扰乱这个世界，虽然手持12神器的战士们将他打败，但危害世界的“无”之力量却无法消除。无奈之下，战士们只得将这个世界连同水晶一分为二，从而在两个世界的“次元夹缝”中将之封印（好像基加美修就是被扔那去了）。现在，一分为二的两个世界正在合二为一（所以出现那么多和以前不一样的地方），当它们完全合并后，原本封印在异次元的“无之力”也会渐渐恢复，主角们必须赶快取得封印的12神器，以重新封印“无之力”……

这时库露露却突然喊着伤口疼，随后更令人吃惊的事情发生了，“死之艾库斯”竟然从库露露的身上出现！原来刚刚刺到库露露的“树刺”就是它的化身（也对，它本身就是树），它要得到完全的“无之力”。与此同时，一个巨大的黑洞出现在达伊克城的上空……它就是“次元夹缝”！从夹缝中放射出类似黑洞一般的力量，将达伊克成全部吞噬，而蕾娜此刻正在城中……众人欲上前阻止，却被魔法的力量弹开。

一行人也被弹飞后跌落到一片草地上，发现这里竟然是古代图书馆附近，而古代图书馆正藏有知晓打倒“死之艾库斯”方法的“封印之书”。在图书馆中，贤者召开作战会议，将两个世界的“封印之书”合二为一，从书中传来引路的声音……

“与艾玛欧作战的12神器，正沉睡在封印的库萨城中……解开封印需要4块石板……一块与死去的灵魂在一起，由土守护；一块在岛屿的神殿中，由风守护了；另外一块在比大海更深的地方，由火守护，还有一块在激流的中心，由水守护……与它们一起封印着我的仆人，我的仆人也将与他们一起复活，白与黑，究极的魔法……时空魔法**メテオ**……大海之王利桑维亚，还有龙王巴哈姆特……”

看到这段话大概大家也明白了，就是指引你来回跑取得4块石板，出发前先到图书馆顶楼可找贤者学到“魔力之歌”。（参看CHECK POINT.23）

图书馆向西走，经过长老之木后就来到流沙的沙漠，因为土之水晶碎裂的缘故，流沙已经停止，金字塔中的怪物大多都是不死系的，途中会遇到一只牛怪，干掉他后他说塔上的哥哥会替他报仇，地图的黑暗处常藏有宝箱,而且质量还都不错，最后取得第一块土之石板。伴随着半岛的沉没，果然如封印之书所言，龙王巴哈姆特的封印也被解开，它呼拉拉一下飞上金字塔的空中，告诉大家自己将会在“北之山”等待大家。

龙王离开后，大家顺原路返回，却发现飞龙带着蕾娜赶来了，没想到蕾娜却突然出手将巴兹一行打倒在地，同时“死之艾库斯”也出现了，原来蕾娜已经被魔物附身，“死之艾库斯”使用“无之力”将贤者所在的古代图书馆也吸入了“次元夹缝”。危急时刻，飞龙竟然牺牲自己，冲向蕾娜迫使附身的怪物现出原形，打赢后蕾娜终于恢复神志加入了队伍。

这时海面上漂来了飞空艇，当然先到封印城拿武器了，另一方面，“死之艾库斯”也在试用“无之力”破坏世界，一座座城市简单地被吸入次元的夹缝，连巴兹的故乡也不能幸免，被激怒的巴兹发疯似的驾驶飞空艇一阵横冲直撞，在同伴的安抚下才冷静下来……

向西南方向飞，很快抵达封印之城库萨。来到封印之间，把石板放在平台上，可以从12件神器中选3件。喜欢什么就先拿什么这是个人爱好了。这里先公布12神器各自的属性值。（参看CHECK POINT.24）

石中剑	攻击110	圣属性
アサシンダガ	攻击81	附加即死
佐助の刀	攻击99	附加攻击回避
正宗刀	攻击107	附加战斗优先行动
神圣枪	攻击109	附加圣属性
ルン—アクス	攻击71	附加消费MP会心一击
ウイザードロッド	攻击40	附加四属性魔法威力UP
贤者の杖	攻击53	附加**ホーリー**威力UP
与一の弓	攻击101	附加力、速度UP
ファイアビュート	攻击81	附加高级火魔法**ファイガ**发动
アポロンのハープ	攻击45	对龙系敌人有特效
大地のベル	攻击35	附加地震发动

从现在开始，理论上可以进入次元的夹缝挑战最终BOSS了，不过，如同历代最终幻想一样，在这之前有大量的隐藏要素要探索。从现在开始就可以慢慢拿12神器了，这里还关系到GBA版的隐藏要素。跟SFC版本一样，每取得一块石板就可以选择3件神器。

在拿第2块石板前，先往世界最南端的森林里行走，会发生奇怪的遇敌，来到一个奇怪的城镇，这就是“蜃气楼之町”。这个城镇是1000年前世界一分为二时，被吸入“次元夹缝”的。1000年来这里的时间一直停止，直到现在世界重新合并，蜃气楼之町再次出现在这个世界上，但内部的时间依然是静止的……这里的商店比较奇特，每样店铺都有两家，一家是正常经营，另外一家则是隐藏店铺，卖的都是高档次道具……位置很隐蔽，有些在屋子背后，有些需要通过隐藏的道路进入，大家不妨仔细找找。（参看CHECK POINT.25&26）



现在该做做正事了，现在向第二块石板海中神殿前进，神殿在达伊克城西边的小岛上，穿过很多管道，终于来到放有石版的房间，这时，却遭遇“死之艾库斯”派来的魔物袭击。打败他后拿到第二石板，同时也解开了黑、白究极魔法的封印，其封印处在右下方三日月岛（也就是以前飞空艇的基地），先不忙，先去旁边的**クレセントの**町，再次访问右下角的吟游诗人之家，弹奏一曲后，主人教你力之歌（**ちからのうた**），如果已经是钢琴大师，还可以学到英雄之歌（**えいゆうのうた**）。然后到封印处，兵分二路同时取得魔法，右边是力**の**塔禁用魔法（选物理攻击性角色进入），左是魔**の**塔严禁物理攻击（选魔法攻击高的角色），力**の**塔打赢**セクメト**的哥哥可拿到白魔法“**ホ—リ—**”，魔**の**塔打赢BOSS可得黑魔法“**フレア**”，拿完究极魔法后三日月基地会出现。（参看CHECK POINT.27）

随着BOSS的消灭，三日月基地也重见天日，进去救卡在齿轮上的希德，经他和米多改造后，飞空艇增加了潜水功能。（参看CHECK POINT.28）

第三块石板在右方海底的大海沟处，中途的记录点有卖东西的地方可以稍微补充一下，第四石板是在左上的海底洞穴，出洞后进入瀑布里，在第5阶要故意落下左下宝箱边的洞穴，这里的BOSS会被海王“利桑维亚”（**リバイアサン**）消灭。（参看CHECK POINT.29）

第三世界篇·完

搜刮完整个世界，接着就向次元的夹缝挺进了，被毁灭的达伊克城就是入口，只要开飞空艇到其上空就会被吸进次元夹缝，进去后会通过一条街道，但这里的时间是静止的……所有的人像石化了一样……出街后遇到一片森林，出口处也会与一只魔物交战。（参看CHECK POINT.30）

往前走，进入洞穴调查桌上的书，又是一场BOSS战。接着终于正式进入“次元城”了，许多看不见的通路将相互连接，进城后先到地下牢房，解决左下BOSS级魔物，胜利后会出现记录点，以后这里就可以当我们的据点了，往里走，又遇见一只独眼的魔物，消灭它后一个小女孩出来感谢大家救了她，咦，这个小家伙竟然是这里的城主？！再往上，最上层还得打一只魔物，打完后先别急着走，这层会出现一种像日本武士的敌人“**ようじんぼう**”（这个名字……不就是最终幻想10里面的“保镖”吗？），从它身上可偷到最强的刀“天之丛云”。

进入次元的夹缝，又遇到“基加美修”，这次可偷到“源氏盾”，随后它还会帮助我们一次，又可偷到“源氏铠”（到这里咱们一套装备也差不多齐全了，

真谢谢他），最后他抱着"死之艾库斯"自爆，牺牲了自己救了大家，在次元夹缝还会遇到水晶龙，从它身上可偷到最强的枪"飞龙之枪"。（参看CHECK POINT.31）

终于到了最后决战的时刻了……"死之艾库斯"用"无之力"将大家抛入"无"的暗黑世界，接著晓之四战士和达伊克王终于出现，将光之四战士送回，终于开始了最后的决战，"死之艾库死"终于以"树"的本来形态出现了……这场战斗共要打两次，第一次将它击败后，"死之艾库斯"会被"无之力"吞噬，随后第二次更会分成四个部分，不过，如果此前已经打过"欧米迦"和"神龙"的话……最终BOSS也算不得什么了……最后，终于迎来了大结局……

最初，这个世界只有"无"，当四颗心充满"无"时，便诞生了水晶，随之形成了世界；



于是，希望施予大地恩惠，勇气燃点了火焰，怜悯令水成为生命之源；探求把知识随风散播……当"无"再次出现时，四颗心重新诞生了光明……

水晶和世界终于重生了，借着水晶碎片残余的力量，巴兹等人乘坐库露露的飞龙回到了明亮的世界，许多许多时日过去了，一天，希德收到库露露的来信，诉说了大家的近况……

在长老之木，库露露纪念着沉睡的爷爷。这时，其他三人也来到。水晶重新恢复了光辉，今后，这将由他们守护了，四个人欢快的身影，再一次掠过辽阔的大地！　全剧·完

区别于SFC版的新增要素完全大整理，值得你认真细玩的新内容绝不能错过！

GBA版本新增隐藏要素——新增职业

最终幻想5的GBA版本新增了3种职业和1种隐藏职业，下面是入手方法：

新增三种职业：在封印之城"库萨"集齐12神器，随后与出口的学者对话，得知蜃气楼之街南面的海上冒出神奇的气泡；找到冒泡的场所，进入海沟，在里面的房间即可拿到"剑斗士"、"炮击士"、"预言士"三种新增职业。

剑斗士技能

等级	技能名	需要ABP	效果说明
LV1	てきよせ	30	遇敌几率上升
LV2	ひっさつ	70	使用必杀技
LV3	こうれつぎり	150	给予敌人与队列有关的伤害
LV4	ぜんぎり	450	对敌全体攻击

炮击士技能

等级	技能名	需要ABP	效果说明
LV1	ほうげき	50	大炮攻击敌1体
LV2	EXPアップ	150	战斗中获得经验值为1.5倍
LV3	ごうせい	300	两个道具合成对敌人进行全体攻击

预言士技能

等级	技能名	需要ABP	效果说明
LV1	せんこく	25	随机宣判敌人各种效果
LV2	よげん	50	预言"天变地异"
LV3	ABPアップ	150	在战斗中获得的ABP增至1.5倍
LV4	てきよけ	300	敌人难以袭击

GBA版本新增隐藏要素——封印神殿

前提是要拿到12神器，然后是3个新增职业，然后先通关一次，看到STAFF画面后会提示你是否记录，记录后读取这个存档。这样就进入通关后的世界了，然后去蜃气楼之街西南方的海面，然后潜水，在海底的大海沟处出现？？？的地方，调查即可进入GBA版新增的迷宫——"封印之神殿"。神殿内的道路详细见下图。



进入封印之神殿后，左侧的入口是"地牢"，右侧的入口是"回廊"，中间的入口通向"斗技之间"。先到左侧的地牢，通过地牢到达"魂之川"的B1层，魂之川共有3层，第2层有BOSS看守，速度、攻击和防御力都很高，而且还会使用两连击，弱点是冰属性。

来到B3层，从一人的口中得知必须要抓一只"比蒙"ベヒ－モス，而这种DD所在的位置就在巨人的洞窟，说完，那人就从中间的路进入斗技之间了。

要去巨人的洞窟，就必须先回封印神殿的入口处，选右边的道路进入"回廊"，穿过回廊到达巨人的洞窟B1层，然后到B2层，拿到ベヒ－モス后进入"破灭神殿"的"看守之间（番人の暗）"，将解除石化的药给里面的人，此时封印神殿中间的门打开——必须要在5分钟之内通过迷いの暗、魂の暗，经过回廊回到封印的神殿入口，再选中间的道路进入"斗技之间"，调查石像后这里又将遭遇BOSS战：**グランエイビス**（HP42000），这家伙喜欢用异常状况攻击，所以大家最好戴上"缎带"（**リボン**），随后还是两只**ダ－クエレメント**（HP5500，LV74），弱点是雷、水、火，胜利后来到**ロンカ**的心脏。

经过1、2、3层来到奈落の泷，与B2层安**らぎの**暗的人对话拿到钥匙，打开牢门后又爆发BOSS战：**アルケオデ－モン**（HP50000，几乎是全属性吸收了）。

打败它后进入记忆墓场的噩梦回廊，经过暗的回廊来到玉座之间，在这里遭遇强力BOSS——"欧米伽·改"（HP65000），用爱之歌对付。战胜后得到"**フォ－スシ－ルド**"。

这时奈落**の**泷B2的封印解开，通过新的道路来到神龙之祠的入口，这里有两条路，一条通往宝物库，另一条则通向另一强力BOSS——"神龙·改"！（HP65000）

这下迷宫也探索得差不多了，返回，从安**らぎの**暗来到"光と暗の果て"，穿过"暗之入口"、"命运的阶段"，终于见到了GBA版新增迷宫的最终隐藏BOSS——"艾玛欧"（**エヌオ－**，其实就是剧情中封印"死之艾库斯"的贤者）！

"艾玛欧"的HP高达125000！比原作中的超强BOSS还高出几乎一倍，它会交替使用最高火魔法、雷魔法、圣魔法等，并给自己增加物理防御和魔法防御的状态，当HP削减到接近一半时，"艾玛欧"会利用"无"之力给自己的力量增幅，这时它开始放出回避不能的强力攻击……打败他得到最后一项隐藏职业——究级黑魔导士**ネクロマンサ－**！



□文/转生之炎

后悔偷两个反射戒指吧）胜利后得到号称本作最强的召唤兽——"巴哈姆特"！

CHECK POINT.26青魔法

凤凰之塔：

塔里的**チャムキュビア**，可以学会**はりせんぼん**、**フラッシュ**和**ちいさなメロディ－**

塔里的**シエリ－**，可以学会**エアロガ**和**ちいさなメロディ－**

塔里的**コムサベラ**，可以学会**カエルのうた**和**しのル－レット**

北之山：

从龙王**バハム－ト**身上，可以学会**アクアブレス**

CHECK POINT.27青魔法

孤　u神殿

神殿里的**イグゼクレ－タ－**身上可以学会**レベル2オ－ルド**、**レベル3フレア**、**レベル4グラビガ**、**レベル5デス**

CHECK POINT.28

去拿第三石板之前，可以顺便到地图左上的瀑布拿"魔法之灯"，用飞空艇潜水找右上的点，那就是第一世界沉没的乌鲁斯之塔，有时间限制要小心，面对BOSS只要什么都不做就可以赢了，之后可拿到隐藏职业『模仿士』。

CHECK POINT.29召唤兽

リバイアサン：这里跟海王"利桑维亚"（**リバイアサン**）战斗，胜利后就拿完所有的召唤兽了！

CHECK POINT.30 "欧米迦"（Lv：119 HP：60000 弱点：雷）

与魔物交战后继续往前走，在一个瀑布洞穴里会遇到最终幻想中的第一号强敌"欧米迦"（Lv：119 HP：60000 弱点：雷）



"欧米迦"的打法已经有很多了，反正万变不离其中，主力队员肯定需要一把高攻击的武器，多次逃跑道的杀鸡小刀就不错，另外有"四连击"的技能也很重要。此外，其他队员还需要有正宗刀，以确保优先行动；青魔法学得越多越好，"全体加速"必不可少，战斗一开始就释放，当然，还需要强力白魔法保证回复，有以上准备后，消灭它只是时间问题。50000GP、100AP和"欧米迦之证"。

CHECK POINT.31神龙（Lv：97 HP：55000）

这里有一个宝箱里"装"有隐藏强敌"神龙"，所以别忙着乱开宝箱，先，先往上走会遇到**ネクロフォビア**，要先打倒它身边四个**バリア**，取消它的无敌状态，胜利后又会出现记录点，记录一下，整顿好装备再去挑战神龙（免得死得不明不白）。

因为神龙一开始就会来个大海啸，平均7000多点的攻击吧……所以开打前先装备珊瑚戒指（预防它的水属性攻击）此外还要装备"冰之盾"（**アイスシ－ルド**，预防它的冰属性攻击），同时它还会"死之轮盘"（**死のル－レット**），所以防即死的家伙最好也带上……另外有飞龙之枪的话对付它也不错，胜利后可拿到攻击力140的武器"拉古纳洛克"。

剧情小说回顾



《宿命传说》即将于12月22日再版至PS2平台，这款系列销量最大的作品无疑是传说系列玩家不可错过的经典之作。本期我们特别对原作PS版的剧情进行重新制作，完整流畅的小说对广大玩家深入了解新作将起到很大帮助。尽管再版作品将在剧情上增加部分新要素，但作为故事的主体部分仍旧可以通过这款1997年推出的旧作提前进行一番重温。希望这篇精彩的小说能够帮助广大玩家更好的了解这款游戏的伟大之处。

□文/CTU传说圣域 小狮 责/龙马

PS	本刊译名：幻想传说			CERO A
	NAMCO	6090日元	1997.12.23	
角色扮演	CD-ROM	日版	1人	1格

巨大的飞行龙正从云海中穿过，舱内的两名船员例行公事般地检查着各个船舱，他们似乎很无聊，但为了薪水不得不千篇一律地干活。

不经意间，他们在仓库的角落里发现有个人躺着，二人立即走上去，原来是个金发毛头小子在这呼呼大睡。

“喂！起来！”船员踹了他一脚，可那小子没反应，还打了几个很响的呼噜。船员又踹了几脚，总算把他弄醒，并拖去了舰长室。

“什么？！仓库里有可疑人物？！”正在看书的舰长反应有些夸张，连咖啡杯都碰翻了。“你叫什么名字？！”

“斯坦……”金发小子回道。

“为什么私自闯入飞行龙？你是要去偷那个东西吗？！”

“偷东西……？我只是想去圣加尔德而已……”

舰长似乎对所说的“那个东西”非常警觉，下令严刑拷打，可斯坦还是口口声声说只是偷渡的，最后稍微放心的舰长让船员带他去甲板上负责清扫工作。

从船员那里，斯坦了解到，原来这艘奥贝隆公司生产的飞行龙正在运送非常重要的货物，所以所有人包括舰长都敏感得有些神经质。不过这些似乎与斯坦无关，他现在只要听从舰长的命令，乖乖地在船内干活，自然会跟着飞行龙顺利到达目的地。甲板上风很大，下面是一望无际的云海，斯坦生怕自己一个不小心就摔了下去。

突然，船内响起了剧烈的警报，不知从哪里出现一大批的魔物闯入飞行龙，开始和船员厮杀，看到眼前一片杀戮惨状，斯坦顿时不知所措，他需要找到一把武器，不然是无法抵抗住这些魔物的。

慌慌张张的斯坦逃到了仓库里，发现深处有亮光，走近一看是一把似乎不错的剑，可正当斯坦拿起剑时，剑竟然奇迹般地说话了！

“我叫迪姆罗斯，现在你握着我，你应该保护好你自己。”

斯坦还没回过神来，魔物就冲了进来，于是斯坦挥舞着这把不可思议的剑砍翻了魔物。

“我诞生于1000年前的天地战争，之后我沉睡了，今天你令我苏醒，我认可你的力量，你就是swordian的使用者，我会传授给你晶术的力量。”

斯坦虽然不是很明白手上的这把剑到底是什么，但当务之急是保命要紧。一路杀回甲板上，正准备坐救生舱逃离，可追上来的怪物把救生舱打坏了，斯坦连人带舱从高空中坠落下来，掉进了丛林中的河里。

斯坦醒来后发现自己躺在一间陌生小木屋的床上。

“醒来了啊。”一位银发男子走了进来。

“……这是什么地方？”

“梵达利亚的深山里，之前发现你昏倒在湖边，我就把你带到这里来。”

“你是？”

“我叫伍德罗，现在正在旅行中。”

“非常感谢你的相救……”

斯坦立即想到了迪姆罗斯，这位叫伍德罗的男子便带他到了客厅里，将剑交给斯坦。

“这把剑很有趣，可能是他救了你的命吧？”

“是吗？”

可是迪姆罗斯现在却一言不发，就像一把普通的剑一样。

这时一位老人走了进来，伍德罗称呼他为阿鲁巴老师，好像老师的孙女又不见了，伍德罗要出去找她回来，出于感谢之意，斯坦也跟着一起去找。

这片深山老林被大雪覆盖，非常寒冷，一个小女孩在里面走丢可是件很不乐观的事，不过伍德罗似乎并不是很担心的样子。冒着漫天飞雪，二人在树林深处找到了无所事事的孙女洁露茜。

“又是爷爷，他每次都找借口叫我回去，在他的眼里我始终是一个小孩子！”洁露茜似乎对她爷爷非常不满。不仅如此，即使3人回到了小木屋，洁露茜仍然对阿鲁巴老师冷言冷语，这令老人有些伤心。

斯坦向阿鲁巴老师诉说自己的行程和目的地—圣加尔德王国首都达里尔谢德，老师指出必须经过森林西南的国境之街杰诺斯。伍德罗正好也要经过那里，于是二人便不再多留，告别了老人和洁露茜后，斯坦和伍德罗结伴向森林西南行进。

到了杰诺斯镇，伍德罗和斯坦互相道了个别，伍德罗便先行离开了。这时迪姆罗斯却又说话了。

“那个叫伍德罗的人，似乎是感觉到了我。”

“你当时为何不说话？”

“因为我还不能信任他，我不会轻易让人知道我的存在。”

“那为什么信任我呢？”

“你是被选中的人类，虽然你也是个不成熟的小子。”

本想直接离开小镇，可门卫却因为没有通行证而不让出去，原来每个平民在进入小镇时都会从门卫处获得通行证，出去时要交还。这下可令斯坦头疼了，因为他不是从正门进来的。无奈之下只好在镇里转转，看看有没有什么办法。在事务所里碰见一个人，他说他捡到一张丢失的通行证，等待失主来认领，没想到天下还有这等幸运的事，看来这下是可以出镇了。可斯坦却没有冒领这张通行证，而且还要帮忙寻找真正的失主，真不知道该说他傻呢还是诚实呢？为此迪姆罗斯也说了他一阵。

在旅馆里找到了失主，算是助人为乐了一把，可现在该干什么呢？斯坦漫无目的地走出旅馆，刚出门就和一位红发高大的女人撞了个满怀。

“对不起，我碰到麻烦事了，所以走路很急。我的同伴在雪山遗迹里被陷阱困住了，我一个人救不了她，所以来这里想找帮手。”

这话一说，斯坦立即来了劲，“我和你去！”唉，真不知道是大脑简单呢还是乐于助人呢？

“真的吗？太好了，我叫玛丽，我们赶快去森林里吧！”

迪姆罗斯小声阻止斯坦，不过斯坦当然不会听它的话。

森林的深处，玛丽带着斯坦进入了遗迹内部，发现一名女子被透明晶体困住悬在半空中，斯坦冒冒失失地去解救她，结果自己反倒也被晶体困住，而那名叫露蒂的女子也毫不通情理地讽刺了斯坦一番。

按照玛丽的指示，二人同时按下机关按钮，露蒂得以解脱，不过她丝毫没有要感谢斯坦的意思，反而对斯坦冷言冷语。这时3名士兵追进来，要露蒂和玛丽交换财宝，话不投机就打了起来，斯坦也不知道怎么回事就做了两位女性的帮手。露蒂看到斯坦的实力后态度马上180度大转变，又是感谢又是夸奖的，看来这位酷酷的女子性格一定很乖僻……

从遗迹正门走出来，原来绕回了杰诺斯镇的北门，这下可以向守卫光明正大地要通行证了。露蒂提议先去旅馆住一晚再向杰诺斯南面进发，3人在酒馆寒暄，不过露蒂听到斯坦出生乡下后还是嘲笑了他一下。接着，露蒂要斯坦把手中的剑给她看看，斯坦有些犹豫不决，因为先前迪姆罗斯说过对于不信任的人不要轻易展露它。露蒂看斯坦似乎不太情愿，便先拿出自己的剑。

"说话吧，亚特怀特。"

"初次见面，斯坦。"令人惊讶的事情发生了，露蒂手中的剑竟然也张口说话了！

这时，迪姆罗斯也说话了，"是亚特怀特吗？"

原来这二把剑认识，这可把斯坦给弄懵了。

"是时候说明一下了，"露蒂对斯坦说，"在遗迹里，我就发现你也是swordian的使用者。"

迪姆罗斯和亚特怀特开始向大家解说。"很久以前，我们被制造出来，我们拥有普通武器所不具备的意识，这样的剑有好几把。我们被用于那次天地战争，之后沉睡了1000年。但是，普通人类是无法使用我们的，如果精神波长不同步的话，人类无法和我们交谈以及合作，所以你们是被选中的人类。"

"怎么样？跟我们合伙干吧？你一个人也不能做什么。"露蒂对斯坦说道。

斯坦不知所措，问迪姆罗斯，而迪姆罗斯似乎碰到老朋友也很高兴，自然不会有异议。

至于在旁边听众人聊天的玛丽，斯坦问她的情况，可玛丽说她失去了记忆，什么都不知道，只是在记忆开始的时候手上就拿着一把剑，这把剑属于谁，玛丽想不起来。在旅途中遇到这样的女性二人组，还真是有够新鲜。

第二天，3人离开杰诺斯镇，来到了位于西北方的哈梅兹村。在上方的豪宅里，露蒂和宅主沃特进行了交谈，看样子似乎宅主有委托露蒂办事，现在是货到付款。沃特付给露蒂5000金的报酬，可露蒂嫌少，又强行从沃特柜子里多拿了5000金，晕。

在沃特提供的旅馆房间里住了一晚，第二天3人刚下楼就发现有士兵在盘问店主，原来就是之前在遗迹救露蒂时打败的那几个士兵。露蒂见势不妙拔腿就往外逃，可出了旅馆才发现原来钻进敌人的包围圈里了，斯坦等人奋力拼杀，可终究寡不敌众。更甚者，从敌人群里走出一位持剑的男子，他不需二招便将斯坦众打倒在地。

"有点吃惊，原来你们也是swordian的使用者。"这位男子对倒在地上的众人冷冷地说，"不过实力太弱了，swordian会哭的。"

听他这么说，迪姆罗斯似乎觉察到了男子手中拿着的剑。"是夏路提艾吗？"

原来，这位被称为里昂的男子手中的剑也是swordian，但是夏路提艾似乎和迪姆罗斯及亚特怀特不友好。最终斯坦一行人还是被擒，被送到首都达里尔谢德的监狱里囚禁了起来。

在监狱里关了一段时间后，斯坦等人被押进王宫，国王本来准备处置他们，可身边一位叫修格的人物制止了国王。原来他是奥贝隆公司的总帅，他从里昂那里得知斯坦等人的资质和swordian，认为可以通过他们来办一些事情。从修格与国王之间的谈话，大致可以了解到天地战争时遗留下来的最终兵器"神之眼"，考虑到一些公众影响方面的因素，修格建议让斯坦等人秘密地将其取回，而不惊动市民。同时，为了防止斯坦等人逃脱或反抗，修格命令给3人身体强行装上奥贝隆公司最新研制的高压电击器，并让里昂随他们一起前往。

众人来到修格的家中，修格将武器交还给众人，随后便出发前往神之眼的所在地—斯托雷瑞兹大神殿。出发之前，里昂似乎对他的女仆玛莉安有些不太一样。

往北经过艾尔梅达村进入山道，来到了斯托雷瑞兹教会，可是这里却异常的冷清。教堂里发现了一些尸体，同时找到了幸存的几名教会人员，说明来意后教会人员告诉众人这里被袭击过，神殿里可能会有不测。事不宜迟，众人立即赶往神殿。

在神殿内见到了司教艾路兹，原来隶属于教会的大司祭格雷巴姆叛变了，他杀害了大司教马特恩。艾路兹带领众人进入神殿深处的大圣堂，但除了一个人形石像以外什么都没有。艾路兹认出石像是被施了石化术的司祭菲莉娅，里昂便用万能药解救了她。原来菲莉娅是叛变的大司祭格雷巴姆的下属，格雷巴姆密谋叛变并夺走了神之眼，同时将教会人员多数杀害，菲莉娅也被变成了石头。这下事情似乎严重了，据菲莉娅称神之眼拥有足以毁灭整个世界的力量，这么恐怖的东西丢失了，后果肯定不堪设想。无奈之下，众人只好决定暂且回去向国王报告这一事态，而菲莉娅也因为没能守护住神之眼，感到十分自责，主动要求加入斯坦等人的行列，一同努力夺回神之眼。虽然里昂很不信任菲莉娅，但是其他人都表示支持，里昂也没法说什么。

回到皇宫，向国王说明了情况，国王希望能够寻找到神之眼的一些线索。而在首都忙碌的港口里，斯坦等人打听到了关于有人运输巨大石像到卡尔巴雷斯港口的消息。于是，带着国王的命令，一行人坐上航船开始追踪神之眼的旅程。

不过这趟出海还真不够走运，还没来得及感受海风和欣赏大海的景色，突然一只巨大的青龙从海里钻出，挡在众人面前。正当大家不知道该怎么办时，菲莉娅却像着了魔似的，主动靠近那条海龙。

"没事的，斯坦君，他……他在呼唤我……"

众人在不知道会发生什么事的情况下，随着菲莉娅一起，被海龙带到了海底。

似乎这是一个沉没在海底的古代都市，隐约可以看见当初那华丽的建筑。"这个都市的深处，那个声音，一直在呼唤我……"众人跟随着菲莉娅的感觉往里深入。在深处的房间里，众人见到了一把剑。

"终于来了，菲莉娅。"剑说话了。

"这不是克雷门提吗？"夏路提艾惊觉。

"没错，我是swordian，我一直在等待我的使用者。"

"为什么选择我呢？"菲莉娅问。

"使用者是年轻的美女，真好啊。"

"原来swordian也有色鬼的。"露蒂不屑一顾地说道。

"可是……我的能力可能……"菲莉娅对自己并不够自信。

"没关系，你能够听到我的呼唤，并来到这里，相信你拥有驾驭我的强大力量，我会帮你唤醒这股力量。"

"喂喂，菲莉娅，让这个老色鬼做你的剑，真的可以吗？"露蒂继续搅局。

"我……我希望拥有swordian的力量，我想帮大家一点忙。"

"唉唉，好像说什么也没用了，随便你吧。"

获得了克雷门提的加入，众人继续乘船来到了炎热的卡尔巴雷斯港口。港町切里克是奥贝隆公司的主要负责人之一巴尔克管辖的，于是众人去拜访了巴尔克基金会。巴尔克告诉众人，最近，非兹加尔德地区运送lens的货船频繁地被海贼袭击，可能奥贝隆公司的lens已经被不明势力盯上了。里昂把神之眼丢失的事告诉了巴尔克，巴尔克承诺会帮忙调查这件事。

回到港口，从船员口中得知他们之前曾经搬运过巨大石像，并叫我们去找一个叫杰克的人，可能会得到更多线索。几经周折，众人找到了杰克，并得到了石像被运往首都卡比奥拉神殿的情报。事不宜迟，众人立即出发。

来到位于切里克镇北方的首都卡比奥拉，进入神殿，可这里的神官却一口否认石像和大司祭格雷巴姆的事。走出神殿后，菲莉娅感觉到事情很蹊跷，"我只和他说了格雷巴姆的名字，他怎么知道格雷巴姆是大司祭呢？""他们肯定和格雷巴姆有关系！"斯坦难得大脑灵光了一回。于是，为了不打草惊蛇，众人决定晚上偷偷进入神殿。

深夜，众人潜入神殿，在深处发现牢房里囚禁着一位神官，他诉说了事情的缘由，原来，格雷巴姆果真带着神之眼来到了这里，占领了大神殿，还把原先的神官们全部囚禁了起来。神官还告诉众人在大圣堂有一条通往地下的秘道。

按照神官的指示，众人通过秘道来到了最深处，但是并没有见到格雷巴姆和神之眼。正当众人感觉不妙时，背后已经被敌人包围了。

"你们要找的东西不在这里，格雷巴姆大人又把神之眼运走了。"对方的司祭冷笑着说道，"格雷巴姆大人命令袭击奥贝隆公司的lens运送船，并以获得的lens为生命源，制造出大批的怪物军团。"

不过，这位司祭却丝毫不是斯坦等人的对手。明白了目前事态的严峻，里昂决定前往lens袭击频繁的非兹加尔德，也就是斯坦的故乡。

乘船来到非兹加尔德港口，进入诺伊休达特镇，看到几个小孩在吵架，喜欢管闲事的露蒂当然要进去掺和一把。里昂带着大家来到了lens商店，见到了奥贝隆公司的负责人之一伊蕾奴。说明了身份和来意后，伊蕾奴将众人领到自己的房间里商量事宜。

"我们伪装成运送lens的船，吸引海贼来袭击，然后将他们一网打尽。"里昂说出了自己所谓的完美计划。

"对方也不了得呢，这段时间我们有不少船被他们干掉，这样太冒险了吧？"伊蕾奴对里昂的计划满腹狐疑。

"只要知道敌人头目在哪里就可以了，不相信我们？"

斯坦一行人坐上了伊蕾奴安排的诱敌船，百无聊赖地在船舱里度过了大部分航海时间。终于，抢劫lens的海贼如期到来。当然，这些喽罗们肯定不是斯坦等人的对手，很轻易的，众人冲进了首领船，并见到了敌人的头目—菲莉娅曾经的同事，司祭巴菲斯塔。可他对格雷巴姆的事守口如瓶，即使被打倒在地。

回到诺伊休达特，在伊蕾奴的家里，里昂开始对巴菲斯塔进行拷问。里昂取下了玛丽身上的高压电击器，放在了巴菲斯塔身



上，露蒂感到不满，质问为何不取下自己身上的，不过结果当然是被电一下。露蒂气呼呼地拉玛丽回房睡觉，此时伊蕾奴突然邀请斯坦出去走走，斯坦以为是约会，羞得满脸通红。躲在一旁偷听的露蒂醋性大发，硬是要玛丽一起跟踪斯坦二人，玛丽感到不解，为何露蒂会如此在意？

“斯坦君是哪里人？”

“我啊……我是在利奈村出生的，应该是属于非兹加尔德人吧。不过我没来过这样大的城市……”

“原来就是这里的人啊，那我带你到处逛逛吧。”

二人一边聊一边漫步，同时露蒂和玛丽也像影子一样跟在二人后面偷听。

“这里是中央公园，现在正是樱花盛开的季节，就像我第一次来到这里时。”

“伊蕾奴姐姐原来不是这里人吗？”

“嗯，我以前和父亲住在圣加尔德。刚来到这里时，我还不太喜欢这里，后来却喜欢得不得了。那时来到这里看樱花时，感觉到，无论圣加尔德的樱花，还是诺伊休达特的樱花，其实都一样，考虑这种问题还真是很傻。”

二人来到了海边。

“大海是诺伊休达特最美的地方，天晴的时候可以眺望到海上的小岛，不过今天风浪稍微大了些。”

“天气热点的话就可以游泳了呀。”

“啊，那可不行，斯坦君，其实……我不会游泳……”

“这样啊……不如以后我教你游泳吧？”

“唔……可以考虑。”

一旁偷听的露蒂酸得七窍生烟。

二人路过大街时碰见一个旅行团正在观光，导游向大家介绍非兹加尔德的历史。伊蕾奴听导游的话似乎若有所思的样子，不过斯坦并没有觉察出来。

“去吃冰棍吧？”伊蕾奴说。

“唉？冰棍？那是什么？”

“没有见过吗？那去吃吃看吧。”

于是伊蕾奴买了二只冰棍，斯坦这个乡巴佬吃得倒挺带劲，而且他竟然还中奖了，奖品是再来一根冰棍。

接着，二人来到斗技场看比赛。这里正好在进行决赛，不过并没有什么看头，因为场内的所谓不败王者康格曼不需二招就干掉了对手，获得了冠军。伊蕾奴兴奋地带着斯坦绕到场内欣赏康格曼的英姿，可主持人却把二人误认为是突然闯入的挑战者，而康格曼也对伊蕾奴出言不逊，并用激将法逼斯坦出手。头脑简单的斯坦当然不会放过康格曼，不过冠军确实名不虚传，斯坦败下阵来。回到场外，伊蕾奴很是感动。

而此时在伊蕾奴的家里，里昂把巴菲斯塔电个半死，却仍然没有逼出半点线索，无奈之下，今天只好暂时作罢。

不过，夜里巴菲斯塔逃脱了。发现这个情况后，露蒂开始对菲莉娅产生怀疑，认为菲莉娅念及旧情所以放跑了巴菲斯塔。正在争论时，里昂说明了缘由，原来是他故意不锁门，令巴菲斯塔逃走，通过他身上的电击器可以一路追查巴菲斯塔的行踪。因为这件事，露蒂和菲莉娅产生了一些小隔阂。

来到港口，里昂要求借船去敌对国阿克贝尔，伊蕾奴感到为难，但还是答应了。告别了伊蕾奴，众人开始向岛国阿克贝尔进发。

阿克贝尔是由很多领国组成的群岛国家，最初由圣加尔德分离出来，至今对周边国家都是敌对状态。

众人从海边上岸，徒步抵达阿克贝尔城市希丁领，打听到另一岛屿上的末流领好像正处于旧领主死亡、新领主上任的混乱局面。可船员就是不答应出航去末流领，这时码头的一位老人告诉众人，在希丁领以南有一个钟乳洞，可以通往末流领。众人立即前往。

果然，那里有个洞窟，穿过洞窟就来到了末流领。在市区里又干了一次见义勇为的事，这回是斯坦，他从士兵手中救下了一对母子。不过这回很明显事情没那么简单，末流领开始全城戒严追查斯坦一行人。大家一边逃跑一边责骂斯坦，可最终还是逃到了死路里，就在快要被敌人发现时，一个陌生的声音传来：“到这里来。”

一位穿着华丽的男性将众人藏在台阶下方，并打发走了追来的敌兵。

“我叫强尼，是个自由的吟游诗人。”

“非常感谢你的相救。”

“这不算什么，只是，我觉得你们来这里一定是有什么理由。你们当中有圣加尔德的剑士，有斯托雷瑞兹的司祭，还有漂亮的大姐姐，比较混乱的组合哦。你们是追踪巴菲斯塔来到这里的吗？”

“为什么你会知道这些？”

“那我就直说了吧，我的朋友也被巴菲斯塔抓住了，我想请你们帮忙一起搭救，如何？”

“没问题啊！”斯坦不假思索地答应了。

“大白痴，还不知道这家伙的底细。”里昂说道。

“可是他刚才救了我们大家一命，你还这么说。”

“……那好吧，不过我们的目的还是优先打倒巴菲斯塔，救人只是其次。”

根据强尼的建议，众人坐小船从右侧城墙外爬铁索进入巴菲斯塔的城堡内部。城堡的最深处，终于再一次见到了巴菲斯塔，可他仍然不是对手，这回败得更惨。

“巴菲斯塔，格雷巴姆在哪里？你说出来的话我们可以放了你。”菲莉娅走近巴菲斯塔。

“菲莉娅，你太善良了，但是这个世界靠善良是不能生存的……”奄奄一息的巴菲斯塔说道。

“不能保持善良的心，我也不再是我了。”

“变坚强了嘛，菲莉娅。”

“我只是直率地面对自己。”

“……格雷巴姆不在这里。”

“那他在哪里？”

“那个家伙，拿着这个。”巴菲斯塔将牢房的钥匙扔给强尼，“你要救的人就在牢里，似乎已经很衰弱了。”

“巴菲斯塔……”

“直率地面对自己……吗？”

巴菲斯塔突然将身上的高压电击器死命地拉扯，在一阵耀眼的闪光之后，巴菲斯塔倒在地上断了气。

“里昂，为什么？！”

“不是我干的，强行拆除电击器的结果就是自取灭亡，这家伙是自杀的。”

“巴菲斯塔…………”菲莉娅蹲在死去的巴菲斯塔身边，久久未有言语。

强尼从牢里救出了名叫菲特的人，互相介绍后得知，菲特就是末流领前任领主基诺的儿子，因为阿克贝尔的国王迪贝律斯和格雷巴姆勾结，密谋进攻圣加尔德。基诺反对他们的行为，就被杀害了，基诺的妻子和儿子都被关押到了这里。菲特告诉众人国王迪贝律斯在阿克贝尔首都托凯领，格雷巴姆可能也在那里。

成为了末流领新任领主的菲特安排了船只护送斯坦一行人前往托凯领。托凯领上戒备重重，菲特觉得应该先回去搬援军，而强尼认为这种情况下已经不能再退缩了，于是众人一鼓作气冲入了城中。

果然，迪贝律斯和格雷巴姆都在这里，格雷巴姆很惊讶菲莉娅的到来，并叫迪贝律斯干掉他们。迪贝律斯倒是有点本事，并不像巴菲斯塔那么菜，斯坦等人好不容易将其打倒，可格雷巴姆却趁此机会乘巨大飞行龙逃走了。

“可恶，费了很大事才找到格雷巴姆，可又弄丢了！”

从临死前的迪贝律斯口中得知格雷巴姆去了梵达利亚，于是众人立即准备前往。而此时强尼却要留在这里。

“抱歉了各位，现在这里一片混乱，我想我不能离开阿克贝尔。”

“不用担心，即使没有你，我们也一样能打败格雷巴姆。”里昂说。

“呵呵，就知道你会这么说，那么，祝你们好运，想听歌的话随时来我这里哦。”

菲特动用阿克贝尔国最强的黑十字军舰队护送斯坦一行人前往梵达利亚，途中，他们碰上了敌人的舰队和怪物群，开始殊死的冲突战。

“肯定是格雷巴姆派来阻截我们的，怎么办？”

“事到如今，只有冲过去了！”

终于成功抵达了冰雪覆盖的斯诺弗利亚港。

“多谢你一路上的帮助。”众人向菲特告别。

“不用在意，我的命也是你们救的，只是从这里开始我就不能再随你们前行了，之后就要靠你们自己了。”

“嗯，明白了。”

“我必须回去了，重建我的国家，以后希望你们能再来阿克贝尔，强尼也一定很期待。”

“放心吧，我们一定会打败格雷巴姆的，那就后会有期了。”

“多保重。……对了，梵达利亚很冷，你们最好去买些御寒的衣服。”

菲特依依不舍地与众人告别。

此时玛丽却一个人跑到码头发呆。

“怎么了？玛丽？”斯坦走过来问。

“没什么，不用担心……只是看到这个景色有些伤感。”

这时，天空中下起了雪。

“啊啊，雪……”玛丽迷茫了，“我似乎有点想起了我的过去，但是仍然很模糊，也很悲伤……”

“不要紧，玛丽，我一定会帮助你恢复你的记忆，相信我。”

“……谢谢你，斯坦。”

离开斯诺弗利亚镇后，众人向西行走，进入了一片树林中。在这里，他们碰见了一位被士兵追杀的男子。

“可恶……到此为止了吗？”男子倒在地上昏了过去。

“那个……！难道是？”斯坦惊叫。

众人击退了追兵，上前扶起这名男子。果不其然，他就是曾经救过斯坦的伍德罗。

“你认识他吗？”

“对，他是伍德罗，曾经救过我一命。”

“总之，快送到镇上去吧。”

斯诺弗利亚镇旅馆里，伍德罗醒过来。

“这里是……？”

“伍德罗先生，是我啊！”

“原来是……斯坦君？”

“是呀！为什么你会被追杀？”

“这个，说来话长。海德贝尔克王城遭到格雷巴姆的攻击，我独自逃了出来。”

“格雷巴姆！神之眼肯定在那里！”

“神……神之眼?!”伍德罗大惊。

“看来应该就是那个了，不过现在王城已经被那些家伙占领了。”

“好像，这位具有皇族血统。是

swordian的使用者吗？”克雷门提突然冒出一句话。

“什么？王子吗？！”迪姆罗斯叫道。

“只是拥有皇位继承权而已。别来无恙啊，迪姆罗斯君。”伍德罗对着迪姆罗斯笑了笑。

“啊，啊……”

“我不打算再隐瞒了，我能听得见你们的声音。”

“那你的swordian呢？坎提诺斯，应该就在梵达利亚领域。”

“很可惜，已经落入了敌人手中。去海德贝尔克吧，虽然不清楚神之眼是否真的在那里，我和你们一起去！”

“可是，你的身体……”

“没关系，我没事的，我比你们更了解梵达利亚的地理。”

“那好吧，不过你可别拖我们的后腿，这次敌人可是压倒性的。”里昂照例冷言了几句。

走出旅馆，伍德罗告诉大家，有二条路可以到达海德贝尔克城，从这里向西穿过森林再经过塞利尔镇是一条，不过敌人防卫重重，不好突破。另一条是向北从山脉里沿着河道绕进王城，虽然不会被敌人发现，但山里异常寒冷，如果没有抵挡严寒的方法，会死在里面的。商讨之后，众人决定走第二条路线。于是，大家去商店里每人买了一件毛皮制的斗篷穿上，之后跟随着伍德罗，冒着极端的严寒穿过了冰冻的河道，终于来到了梵达利亚的王城海德贝尔克。

在王城门口，众人一边向里探望一边商议着对策。这时，从城里走出一个人，看见斯坦一堆人聚在外面，便上前驱赶。

“喂，你们在这里干什么？！”

“啊啊……”斯坦急中生智，“只是在散步而已……散步。”

“散步？不许靠近王城，最近事态比较混乱，出什么事不负责，赶快走！”

“……真像他……”玛丽自言自语。

“你说什么？”露蒂问。

这时玛丽走到那个人面前，拿出了一直携带在身上的那把剑。“认识这把剑吗？”

“达，达里斯大人！”卫兵们纷纷上前护卫。

“达里斯？！你真的是达里斯？！”

“是我，你是谁？”

还没等玛丽回答，士兵认出了人群里的伍德罗。“是伍德罗！伍德罗回来了！”

“不好！”伍德罗拉着众人逃跑。

“玛丽，你在干什么？还不快跑！”露蒂强拉着玛丽，可玛丽怎么也不走。

最后，斯坦、露蒂、玛丽3人没能逃脱，被士兵抓了起来。

牢房里，没有武器的3人束手无策，而这时达里斯进来把玛丽带走了。

“看来玛丽的记忆就要恢复了，那把剑多半是线索。”露蒂说道。“可是现在我们被关在这里一点办法也没有，真是的，都怪里昂那臭小子……”

话音未落，露蒂又被电了一下，原来是里昂、伍德罗、菲莉娅赶来解救，伍德罗将武器交还给斯坦和露蒂。通过玛丽身上的电击器，里昂感应到她就在这里。

来到楼上，众人听到房间里玛丽和达里斯在谈话，出于好奇，众人躲在门外偷听。

“为什么你拿着这把剑？”达里斯质问玛丽。

“因为我是你的妻子。”

这句话着实让门外的所有人吃惊不小。

“妻子？别开玩笑了，我的妻子已经死了。”

“我并没有死，当时是你让我逃走的。”

“已经死了！因为想要反抗格雷巴姆大人！”

“我被你救了二次命，达里斯，你难道忘记了塞利尔吗？我们的故乡。”

“我确实是塞利尔人，那又怎么了？”

“你全都忘记了吗？”

“我一直跟着格雷巴姆做事。”

“不是这样的！见到你，我想起了一切。”

“哦？你想起什么了？”

“那个时候，发生了什么，我为何会失去记忆，我全都想起来了。”

“有趣，那你说说看，是不是要说我和你是夫妇，一起在塞利尔生活什么的？”

“是的。我们过着平和的日子，直到塞利尔被大火焚烧的那一刻。”

“大火？从来没有这种事。”

“不，现在我的脑子非常清晰，尽管到昨天为止我还什么都想不起来。”

“……继续说。”

“10多年前，梵达利亚陷入了动乱，塞利尔组织起了自卫团，并且在塞利尔和斯诺弗利亚之间的迪索森林里和敌人进行激烈的交战。当时治安相当混乱，而塞利尔的自卫团也承担着维护治安的职责。自卫团里的一位剑士，在巡逻中发现一名敌兵。当时，这名敌兵蹲坐在墙角，已经受了重伤，铠甲破损，剑也断了。原本这名敌兵被发现是肯定要立即处决的，可是，饥寒交迫的面色及眼角的泪水让剑士心软了，他将敌兵藏在了自己家里。这名敌兵就是我，而剑士……就是你，达里斯。”

“确实我曾在塞利尔自卫团待过，也娶了妻子，可我……想不起来有这件事……”

“那你记得你的妻子是谁吗？怎么认识的？”

“……呜呜……想不起来……头好痛”

“达里斯，你和我一样被封印了记忆，让我帮你回忆吧。”

“可恶！我1年前被格雷巴姆看中，并提拔我担任了海德贝尔克的警备兵。”

“1年前？你刚才不是说一直吗？1年也能算一直？”

“……”

“你的记忆已经扭曲了，达里斯，那些都是胡说八道，真正的事情不是这样。”

“烦死了！已经够了！”

“听到真相是如此可怕吗？”

“什么？！”

“你可能觉得听了这些话后会很迷茫，但这是找回你自己。”

“好了好了，你可以继续说那些你瞎编的故事，之后就是处决你。”

“随便你，我也是靠你才找回我自己的，尽管是辛酸的回忆。”

“快点往下说吧！”

“好的……说到哪了……之后动乱总算结束了，被梵达利亚的一位贤者伊扎克，那是被你救了之后的第4年。在这4年间，我也加入了自卫团，和你一起为塞利尔战斗。达里斯，和你并肩战斗的4年，虽然很艰难，但也很充实，你教会了我很多东西，受你的影响我也学会了读书写字。对我这种在战场上啃干粮的士兵，你教会了我烧饭做菜，为了做出你喜欢吃的食物，我很努力地做我不适应的料理。我也可以像普通人一样，在这个世界上平安地生活，不用再胆战心惊地度过每一天。在我人生的最低潮，你一直鼓励着自暴自弃的我，你的那些话，我刻骨铭心。自卫团解散之后我们过着平淡的日子，虽然没有孩子，不过还算不寂寞。接着，就是现在的二年前，塞利尔镇再次被袭击，居民们逃到迪索森林里避难，而参加保卫战的人，也死得只剩我们二人了。虽然事态很令人绝望，但是和你在一起，我一点也不怕。可是，最后你背叛了我，背叛了我们二人的约定。我的记忆被封印，然后你放跑了我。那种心情，你知道有多痛苦吗？我甚至想过去死……”

“说完了吗……？”

“是的，这些就是全部。”

“可惜，我全都没听说过……什么……可恶，记忆……好混乱……塞利尔镇……难道……”

“这些才是你真正的记忆。”

“故乡……多么……令人……怀念……呜嗷嗷嗷！我的头！”

斯坦等人在门外静静地倾听着这一切的一切。

“喂！是你们！”

“嘘，听不见里面了……啊，不好！”菲莉娅总算注意到了站在旁边的敌兵。

“你们越狱！”

众人和敌兵一起冲进了房间里。

“我……我是谁？！”达里斯跪在地上大叫。

“队长！不好心灵控制就要……”敌兵眼看达里斯的记忆就要恢复。“队长，快用你的力量来了断一切吧！”

“队……长……对，我是达里斯，格雷巴姆大人的部下，胆敢跟格雷巴姆大人作对就得死！！”

“达里斯，不要啊！”

达里斯和众人展开了致命的死斗，最后倒在了地上。

“达里斯！！”玛丽冲上去抱住达里斯。

“玛丽……是你？你怎么回来了？”

“全都想起来了吗？达里斯！”

“只要……你没事就……”

“不要再说了！”

“赶快……逃吧……”

“不！我要救你！”

“没用的，我活不了了……别管我……”

“好不容易才见到你……”

“玛丽……对不起……”



"达里斯！不要扔下我！"

达里斯在玛丽的怀里失去了气息。

"达里斯！达里斯！！！！"玛丽放声痛哭。

众人带着死去的达里斯，从屋顶跳下，躲过敌兵的围剿，沿着林荫小路来到了一个洞窟里。

"这是以前国王建造的地下通道，一直通到王城里。"伍德罗说。

这时，一个人影窜出来，把大家吓了一跳。

"是敌人吗？！"

"是我，伍德罗殿下，我是戴普。"

原来他是伍德罗的部下，王城混乱时，他带领百姓逃到了这里。众人随着他进入了洞窟里的小房间。

"戴普，拜托你一件事，请把这位玛丽小姐带到塞利尔去。"

"等一下！你要丢下玛丽不管吗?"露蒂大叫。

"现在的战斗对玛丽来说，太勉强了。"

"什么啊，我们不是一直都并肩作战的吗？"

"我不想让玛丽去送死，现在她的心情已经没办法再应付战斗了。"

"是的，她只会拖我们的后腿。"里昂还是这句话。

"开什么玩笑！玛丽什么时候拖过后腿了？"

"好了，露蒂。"斯坦拉住了愤怒的露蒂。"最了解玛丽的人不正是你吗？"

"可是……"

"我们也很难过，但，真正的伙伴，应该会明白的。"

"没关系的，各位不用担心我。"玛丽擦了擦泪水，"我不会有事的，你们一定要打倒格雷巴姆。"

"玛丽……保重……"

"达里斯，我们回塞利尔吧……"玛丽摸着达里斯的额头。

告别了玛丽，众人从地下通道里一路深入，终于进入了王城最深处，见到了手持swordian的格雷巴姆。

"终于来到这里了，不过很遗憾，你们的命运就到此为止了！"

"绝对不可能！我要为父亲讨回血债！"伍德罗怒吼。

"决不能让你为所欲为！"菲莉娅也说道。

"不老老实实地变成石头待着，偏要来送死吗？！"

"还有玛丽，和达里斯……这笔帐一定要和你算！"露蒂叫道。

"呵哈哈哈哈，愚蠢！来做个了断吧，用这神之眼的力量，让你们亲身体会一下！！"

斯坦、露蒂、菲莉娅、里昂、伍德罗5人和手持坎提诺斯并借助着神之眼的格雷巴姆展开了宿命的决战，一切的一切，从斯托雷瑞兹教会的劫难，到海德贝尔克的沦陷，所有的孽缘，都将在这一刻了结。

格雷巴姆根本就不能驾驭神之眼的力量，最终，这超乎身体极限的力量让格雷巴姆死得不留任何痕迹。众人正准备将坎提诺斯拿回来，可不料神之眼由于负荷过度，已濒临爆炸的边缘。

"只能这样了，公子。"夏路提艾对里昂说。

"可恶，没办法了！大家把这个磁盘付到swordian上！"里昂拿出了奥贝隆公司特制的磁盘。

"哎？这个有什么用？"

"别废话了！准备好了，向四边散开，举起swordian！"

众人按照里昂所说的，和swordian一起努力，之间swordian散发出光芒，而神之眼在光芒的照射下开始逐渐稳定下来，最后完全停止暴动，摔在地上。

"好了，解决了，接下来只要把神之眼拿去交给圣加尔德国王，你们就可以恢复自由之身了。"里昂正准备上前取神之眼。

"等一下。"伍德罗挡在了前面。"你们也见到了神之眼的威力，这样的东西不是人类可以得到的。"

"那你想怎样？"

"现在立刻将其破坏才是上策。"

"可是这样就得不到报酬了。"露蒂好像慌了。

"你们不干的话，我来！"伍德罗捡起坎提诺斯，奋力向神之眼刺去。可结果是伍德罗被弹了回来，坎提诺斯也受了伤。

"所以说，破坏神之眼还须借助其他方法，你这样是徒劳的，swordian的力量完全不行。"

"可恶……！"

"那么，把神之眼送还给圣加尔德国王吧，请相信我，神之眼决不会被用作不好的事。"

"那也只能这样了。不过，我也要同行，我要亲眼确认一下圣加尔德的国王是否能够信任。"

"随便你。"

众人乘上格雷巴姆的那艘飞行龙，开始向圣加尔德首都达里尔谢德返回。

"斯坦君在吗？"菲莉娅敲了敲斯坦房间的门。

"是菲莉娅吗？请进。"

"看到露蒂小姐了吗？"

"没看到啊，她不在房间里吗？"

"嗯，我以为在你这里的。"

"找她有什么事？"

"露蒂小姐好像因为玛丽姐姐的事，有些不开心，因此，我有些担心。"

"菲莉娅可真善解人意啊。"

"啊，这个，请不要告诉露蒂小姐啊。"

"明白了，总之，我们分头找找吧。"

斯坦在飞行龙内转了一圈，最后找到了在甲板上吹风的露蒂。

"没什么事的话，让我一个人待一会好吗？"露蒂望着云海说。

"人家来找你的，你却这么说，总是这样任性。"

"任性？"

"还不是吗？初次见面时也是，面对巴菲斯塔时也是，什么时候都这样任性。"



"是吗？也许是这样，那对不起了。"

"哎哎？"

"怎么了？这种表情。"

"露蒂竟然会道歉，真是太意外了。"

"我道歉很奇怪吗？"

"没……只不过……"

"好了好了，到底有什么事？"

"只是有些担心你而已，所以来看看。"

"不是这样的吧？"

"可是，因为玛丽的事，你一直很消沉，所以菲莉娅也很担心你。"

"菲莉娅？"

"啊，也不是……"

"消沉是不会的啦，不过即使说不寂寞可也……"

露蒂转过身面对斯坦，"那么，斯坦，这次旅途结束后你会回故乡吗？"

"哎？嗯，是这么打算的吧。"

"喂，听我说好吗？我之所以成为一个lens猎人……"

"是为了钱吧？"

"对了一半。其实，我想要保护一些人，是曾经照顾过我的人。没有他们的话，现在我也不会存在。可是他们陷入了困境，解救他们需要一些钱。你是不是很鄙视我这种见钱眼开的女人？"

"也不是啊……为什么要说这些呢？"

"是啊，为什么呢？我以为你们都要离开了，所以……不知为什么……"

"露蒂……"

"哈~~这下轻松了！"

"嗯？"

"玩笑啦，开玩笑的。"

"……"

"好了，已经不能再容忍被别人叫守财奴的感觉了。发生了这么多事情，现在要向大家表示感谢，当然也包括斯坦你。"

"那个……露蒂……"

"嗯？"

"这次旅途结束后，如果可以的话……"

"怎么了？"

"是否可以……一起……"

"啊！可找到你们了！"菲莉娅不偏不倚在这个时候赶来。

"菲莉娅，让你担心我真不好意思。"露蒂撇开斯坦转头向菲莉娅说。

"啊……斯坦君，你对露蒂说了?"

"不……没……那个……"斯坦还没有从刚才的打断中回过神来。

"乡下人就是乡下人嘛，嘴总是不紧。走了走了，菲莉娅，就要到圣加尔德了，我们该进去了。"

"啊……等等……"

终于安全抵达王宫，众人参见了圣加尔德国王。伍德罗也向国王诉说了自己对神之眼的顾虑，国王答应会将神之眼封印在王城的地下，永不再使用，可伍德罗还是不够放心，最后，圣加尔德国王和已经成为梵达利亚新国王的伍德罗缔结了二个国家间的同盟，共同保护神之眼。另外，因为斯坦手持的swordian迪姆罗斯原本是属于圣加尔德王国的物品，所以此刻也被没收。由于这次夺回神之眼的任务顺利完成，修格



取下了众人身上的电击器，并要给大家报酬。菲莉娅因为自责所以没要，伍德罗不希罕这点报酬，里昂装清高不拿，斯坦则认为自己这趟旅途的目的不是为了钱，而是磨练自己，最后所有的钱都落在了露蒂手里。国王问及各位的去向，想用飞行龙载大家一程，露蒂要独自步行回自己的故乡，伍德罗要越过杰诺斯镇回自己的祖国察看边境的情况，菲莉娅则继续回到教会，最后只剩下斯坦一人乘坐。

终于到了分离的时候，大家在飞行龙前一一告别。

"这下你们彻底自由了。"里昂对众人说，"不过，还是多亏你们，这次干得不错。"

露蒂撇了撇嘴，"真是不讨人喜欢的家伙，连声谢谢也不说。"

"从这一刻起总算可以恢复自由的冒险身份啦。"斯坦伸了伸懒腰。

"斯坦你还打算继续冒险的旅程吗?既然有家，为何不回到亲人那里去呢?"

伍德罗站出来向大家告别。"欢迎你们以后来我的国家，我一定会将梵达利亚复兴的。还有，玛丽的事就交给我了，她是我的国民，我不会不管的，何况她住的塞利尔镇和王城很近。"

"那菲莉娅小姐打算怎么办呢?"

"我?我决定回斯托雷瑞兹神殿，教会需要我。"

"可是做一个普通的女孩子不好吗?"露蒂问。

"我除了神殿以外什么都不懂啊……而且我相信，我们还会在哪里见面的。"

飞行龙就要启动了。

"我走了，露蒂。"斯坦向露蒂告别。

"……"

"怎么了?"

"没什么，你快点走吧。"

"真的没事吧?"

"烦死了，你这家伙最差劲了!非要看到女孩子掉眼泪才罢休!真是恶趣味!"

伍德罗示意里昂和菲莉娅，于是三人先行离去。

"露蒂……"

"你这个混蛋，把所有奖金都给我……"

"没什么，我只是按照自己的想法而已。"

"谢谢你，斯坦，如果不是你的话，我一定什么都放弃了，和你同行真的很好。第一次和你见面时，我以为你只是个很好骗的乡巴佬，那么轻易就相信别人，非常单纯……相当便利的工具啊，甚至想利用你过后就随便在哪里处理掉呢。可是到后来，我竟然被你所影响。其实我不是像你所想的那么好。"

"不，没这回事。"

"不管你怎么想，总之我很感谢你。赶快进去吧，不然飞行龙要走了。"

"我们是拯救世界的英雄啊，稍微让他们等会也没什么。"

"谁都不认识的英雄吗?"

"别那样说……"

"那好吧，我认识，英雄斯坦·艾隆。"

"我们还会见面吗?"

"不一定，干吗这么一本正经的?"

"这样才像露蒂嘛，那么，我走了，保重啊。"

"你也要保重。"

"对了!差点忘了，我回到故乡不就有钱了吗?所以我身上的东西全都给你了。"

"那好吧，虽然我没有在乎这些。"

"钱也好lens也好，我不太用得着，所以就交给那些更需要的人。还有，露蒂如果遇到了困难可不要放弃，实在不行，就把东西卖了换钱。"

"真的没事了啦，怎样你才会放心呢。"

"那，这回我真的要走了，保重，露蒂。"

就这样，斯坦乘上飞行龙离开了，而每个人也都回到了他们平常的生活。和平所带来的，真的是那样的美好吗?

而就在此时，一个新的阴谋正在悄然诞生着……

斯坦像往常一样，每天呼呼大睡，妹妹莉莉斯总是会气呼呼地把他拉起床。今天也是这样，不过为了教训一下哥哥，莉莉斯罚斯坦买菜洗餐具。

天气每天都这么晴朗，斯坦也还是会睡懒觉，直到宁静的家里很罕见地有客人来拜访。

这天斯坦一如既往地在睡懒觉，莉莉斯叫他也不醒。朦朦胧胧中斯坦听见客厅有人说话，突然他听到迪姆罗斯的叫声，惊得从床上摔了下来。

原来是许久不见的菲莉娅，她带着迪姆罗斯和克雷门提来到了利奈村。菲莉娅告诉斯坦神之眼又不见了，圣加尔德国王需要协助，时间比较紧，斯坦决定立即动身，莉莉斯见哥哥又要离开故乡，气得哭着跑了出去。

Endless Destiny

告别了爷爷和妹妹，斯坦随着菲莉娅从诺伊休达特港口乘船，先去接伍德罗和露蒂。航行中，迪姆罗斯说那次神之眼暴动时，里昂给大家用的磁盘，实际上是让swordian们失去力量的，不知道里昂这样做有什么意图。

乘船到达梵达利亚，众人在去海德贝尔克的路上经过了塞利尔镇，并看望了玛丽，她似乎心情还不是很好，而且她目前不想一起出行。来到王城海德贝尔克后，在以前曾经见过的老兵戴普的指引下，众人见到了穿着皇袍的伍德罗，以及斯坦曾经见过一面的洁露茜小妹妹。互相寒暄之后，菲莉娅说明了事态，伍德罗很干脆地脱下长袍，随众人前往露蒂的家乡克雷斯塔。洁露茜也想去，伍德罗不同意。

之后，众人继续乘船来到了位于圣加尔德首都达里尔谢德东面的克雷斯塔镇，在孤儿院门口，众人看见了正在照顾小孩子们的露蒂。

"原来，她说要保护的人，就是这些孩子啊。"

"是呀，这种情况下，我们怎么对她说呢?"

迪姆罗斯急了，"说什么呢?!你们难道不知道现在事态的严重性吗?"

"可是，现在这种情况下，你能了解幸福是什么吗?"斯坦和迪姆罗斯吵了起来。

"喂，你们几个，我一直在听着呢。"露蒂突然走出来。

"啊，露蒂，你听到了吗?"再一次的见面，斯坦有些激动。

"嗯，也许，和你们在一起才是最幸福的吧，我和大家分开后，一点也不开心。"

"可是，这些孩子怎么办呢?"

"不用担心的，何况，我也想为他们做点事。"

"明白，那我们走吧。"

"哦，等等!我去仓库里把亚特怀特找出来!"

"…………"

一行人来到达里尔谢德王宫，国王说明了事情真相，原来神之眼又被盗走了，同时失踪的还有修格和里昂，连飞行龙也没了。众人面面相觑。国王让众人无论如何也要再次夺回神之眼。

在修格的府邸里众人追查到北方孤岛上有一个废弃的奥贝隆公司的秘密工场，不过到那里只能乘船。事不宜迟，国王立即安排船只送大家前往。

来到岛上的秘密工场内部，发现这里并没有废弃，所有机械都在运转中，露蒂认为一定是修格和里昂夺走了神之眼，但是菲莉娅却不相信里昂会做这样的事，斯坦倒是认为可能里昂是被迫的。众人一边争吵一边向里深入。

斯坦的推测是正确的，在工厂最深处的洞内，修格正在用女仆玛莉安要挟里昂合作。看到斯坦一行人赶来，修格勒令里昂阻止他们，自己带着玛莉安先一步离开。

"里昂，快让开，你不明白事态的严重吗?"

"不明白的是你们，你们都被修格利用了，当然我也是。"

"既然这样你为何还要帮他做事?"

"不是为了修格，而是为了保护我最重要的人!"

"可恶!"露蒂冲上去，"你再这么说的话，我不会饶你!"

"哼，已被修格抛弃的身份，你还配说什么。"

"你说谁?!"

"你是被修格遗弃的，和母亲托付下来的亚特怀特一起。"

"你在胡扯些什么?!"

"我是修格的儿子，而你，露蒂，就是父亲修格和母亲生的女儿!"

"什么……?"

"不要相信他的话!"露蒂手中的亚特怀特终于沉不住了。

"亚特怀特……"

"哦?你还没有告诉过露蒂这些?"里昂冷笑着走近露蒂，"好姐姐，即使这样你也还要杀我吗?"

"可恶!"斯坦一把推开里昂。"什么都别说了!"

"我和你们不同，我为了保护我最重要的人，即使是亲姐姐也要杀!"

说完，里昂举起手中的夏路提艾，冲向斯坦等人，恶战就此开始。

虽然里昂是几个人里最强的，但是以寡敌众毕竟不是对手，终于体力不支倒下。

"还没有结束……"里昂支撑着站起身，"你们决不能过去……"

这时，整个洞窟开始震动。

"终结的时钟已经开始运转了，谁也不能阻止。"

里昂用尽最后的力气，将夏路提艾的力量发挥了出来，只见洞窟坍塌，顷刻间大水一涌而进，将斯坦等所有人全部冲走。

"永别了……玛莉安……"

众人被冲到了停放在洞窟附近的飞行龙上，还好飞行龙并没有损坏，于是大家乘坐飞行龙离开了坍塌的秘密工场。

但是，更惊人的一幕出现了。茫茫大海里浮出了一个巨大无比的黑色物体，并升到了高空中，同时，黑色物体下方一把巨大的剑射出了一道激光，瞬时间大地崩塌山林尽毁。若不是亚特怀特提醒众人把飞行龙潜入水中，恐怕整个飞行龙都会随着周围的事物一起消失。接着，黑色物体周围的物质开始扩张相连，逐渐形成了网状，将整个天空包围在内。

"空中都市群……那支巨剑就是贝尔克兰特，天地战争时最强大的无差别地壳破坏兵器。"迪姆罗斯喃喃地向各位解说。

"天地战争的遗留物?为何会在这里出现?!"

"神之眼……空中都市群就是依靠神之眼运行的。"亚特怀特说。

“可是，那个发出蓝光的半球是什么？天地战争时并没有这个，难道空中都市群可以进化吗？”

“好歹要说明一下现在的事态吧。”伍德罗说。

“1000年前的天地战争后，我们swordian们就承担着破坏神之眼的使命，为了不让空中都市群复苏。于是，现在我们苏醒了，就是要真正破坏神之眼，但是里昂却早就知道了，所以我们被他任意摆布，再这样下去，贝尔克兰特会将整个世界毁灭！”

“那现在应该怎么办呢？”

“如果能破坏掉位于空中都市群首都戴克罗夫特中枢的神之眼，一切应该都会停止的。”

“那么现在就用飞行龙冲上去吧!”

但是，以飞行龙的出力，还无法直升到空中都市群里，最后飞行龙从空中直接坠落下来。万幸，众人没有受到什么伤害，不过飞行龙却毁坏了。

“还是不行，看来天地战争的悲剧又要重演了。”

“不一定，”迪姆罗斯说道，“还有一个办法，虽然很危险。”

“什么办法？快说！”

“那个时候，我们也升起了一座都市，那个都市名叫拉迪斯洛，现在我们或许可以再用这个办法到达空中都市群。”

这时克雷门提对菲莉娅说道：“还记得我呼唤你的时候，我所在的那片海底都市吗？那里正是拉迪斯洛。”

“就是说，要从圣加尔德的海上出发吧？”

于是，众人立即赶回达里尔谢德，向国王一一禀报事情经过，之后乘船来到了那片海底都市拉迪斯洛。按照克雷门提的提示，当初遇见它时的那个房间就是拉迪斯洛的控制室。

“终于来了，swordian的使用者们。”

屏幕上出现了一个人脸。

“我是利特拉，现在事态似乎很糟糕呢，我看也不用再说明了。”

“这家伙是谁？”露蒂问道。

“他是利特拉大人，天地战争时地上军队的指挥官。”

“只是个虚名而已，我现在只剩下意志封存在核心水晶里，请多关照。”

利特拉告诉众人，要想启动拉迪斯洛，必须要有启动磁盘，另外还要一位学识丰富的人来操作。之后他交给众人一支角笛。“吹起角笛，海龙贝尔纳德就会载你们在海洋上任意穿行。”

经过一番努力，斯坦等人终于把人和盘都弄到了，而此时空中都市群又一次向地面进行了攻击。

拉迪斯洛最终浮出海面，飞进了空中的巨网里。

利特拉让众人通过在网状外壳上行走到达其中一个都市依格纳西，并利用内部的传送门直接抵达首都戴克罗夫特。

但是事与愿违，在依格纳西深处，发现通往戴克罗夫特的传送门已经被破坏了。

回到拉迪斯洛，利特拉又建议各位先传送到都市休赛亚，再从休赛亚走到都市米克海尔，最后从米克海尔乘浮游龙通过贝尔克兰特的炮管进入戴克罗夫特内部。虽然很麻烦，但现在只能这样做。

经过漫长的跋涉，最终众人来到了米克海尔的最深处，在这里，他们发现了雷布兰德和玛莉安。废话了一通后，雷布兰德坐上他所谓的最终兵器和众人交战，不过这个疯老头子很显然不是众人的对手。得知里昂可能已经死去的消息，玛莉安显得很伤心。

“我什么都不能为里昂去做，那个孩子还不懂得真正的美好善良，就死去了……”玛莉安对众人说，“那个孩子信赖的并不是我，而是母亲的影子，我和他的母亲很相像，所以我被雇佣为修格家的女仆。”



“别开玩笑了！”露蒂冲上去叫道，“那小子就是因为你而沦为修格利用的工具，直到最后一刻他也只想着你，这算什么？！不懂得美好善良？不要独自摆出一副悲剧女主角的样子！”

“够了，露蒂君。”伍德罗上前制止。

“斯坦，用你以前曾经乘坐过的救生舱送玛莉安回去吧。”迪姆罗斯对斯坦说。

“回到地面上后，拜托你去向圣加尔德国王诉说一下这里的情况。”大家向玛莉安告别。

“可恶……一定不会饶恕修格，为里昂……我的弟弟……报仇！”露蒂愤怒地说。

送走了玛莉安后，众人乘上了利特拉说的浮游龙，向戴克罗夫特飞行。但是，途中遭到了空中都市的守护龙的攻击，并且由于戴克罗夫特外围的镜面屏障，浮游龙最终还是退回了网状层面。

克雷门提凭着自己以前的记忆，告诉大家如下的步骤：先通过都市安斯普到达都市克劳迪斯，进入守护龙的控制室，中止守护龙的行动。之后通过都市罗迪昂到达都市海雷奥斯，用那里的设备使坎提诺斯复苏，或许就可以破坏镜面屏障。

按照克雷门提的计划，众人先是来到了克劳迪斯的深处，在这里，竟然碰见了当初在港町切里克拜访过的奥贝隆公司负责人巴尔克。巴尔克语重心长地向众人诉说了自己为何要加入奥贝隆公司，为何要帮助修格，为何要建立慈善基金会，以及现在为何要阻止斯坦一行人。但是，现在已经没有人再会去听他说的话，既然巴尔克要阻止大家，那就只有通过战斗这个方法来斩断所有的理由、责问、劝说、争论。

通过克劳迪斯深处的控制室，终于成功令守护龙爆炸。接着，众人继续向海雷奥斯。

可是，这回挡在大家面前的，是斯坦最不愿相信的人一曾经在诺伊休达特与斯坦邂逅的伊蕾奴。

“可以的话，我也不想与你们开战。”伊蕾奴对斯坦说，“可我是奥贝隆公司的人，不能违抗修格大人的意志。要不你们都来协助修格大人吧。”

“谁会协助那个想要毁灭世界的家伙！”

“并不是毁灭世界，而是要创造崭新的世界。”

“愚蠢，谁会相信这种鬼话！”伍德罗反驳道，“只按照自己的意愿来决定世事，不论说得多么冠冕堂皇，所作所为跟格雷巴姆有什么本质的区别？！”

“可惜啊，你们还是不能明白。但是我决不能让你们通过这里！”

为了大局，不得不向伊蕾奴拔剑交战。最终伊蕾奴也败在了斯坦面前。

“为什么与修格那种人同流合污？”

“你们觉得世界再这样维持下去可以吗？猜疑的心理和憎恨的念头，民众们相互歧视、暗算，这样的世界已经完了，必须回到什么都没有的状态，重新发展。”

“这更不能作为毁灭世界的理由，现在的状况，改变一下不就好了？”斯坦仍然劝说着伊蕾奴。

“那样是行不通的。斯坦君，你还是太纯真了，不知道什么是污秽和肮脏，如果地上的人们都像你这样，那还是有希望改变的。”

“我相信大家应该都是想让世界美好起来吧。”

“斯坦……”

“伊蕾奴小姐，请你相信我们，我们一定会让一切都改变的。”

“…………要去修格那里必须消除镜面屏障。而且这里聚集着古代技术的精粹，你们的swordian或许也可以在这里得到修理。”

“伊蕾奴小姐，谢谢你……”

“希望你们真的能够通过和修格大人不同的方式，来改变这个世界。”

伊蕾奴打开了身后的门。

“我不想接受这样的方式，所以，再见了，斯坦君。”

说完后，伊蕾奴纵身跳了出去，落入了无尽的深渊。

“伊蕾奴！！！”斯坦冲了上去，被伍德罗和露蒂拼命拉住。

终于将坎提诺斯成功修复，并且回归使用者伍德罗手中。接下来，就是进入戴克罗夫特与修格决战了。

网状界面已经越来越扩大了，众人乘坐浮游龙顺利通过贝尔克兰特的炮管进入了戴克罗夫特内部，而修格已经在这里等候着各位的到来。

“我已经得到了天地战争时最强的swordian贝尔塞里奥斯，你们能够战胜我吗？”修格手持的剑散发出令人颤栗的波动。

“本该已经死去了的我，现在却在这里，这意味着什么呢？”贝尔塞里奥斯说道。

这一刻，斯坦与每一个人的心里，都有一股仇恨，无论是里昂，还是伊蕾奴，总之这一切的罪魁祸首，就是面前的修格。无言的战斗就此展开。

贝尔塞里奥斯的力量确实非常强大，但是大家的意志却超越了任何武器，即使是此时的修格，也是无法取胜的。

“对不起，露蒂……”倒在地上的修格，似乎恢复了其不一样的一面。“我被贝尔塞里奥斯所支配，把你也卷了进来。”

面对自己的女儿，修格就这样安静地死去。这时，一个声音传了出来。

“久违了，swordian的各位。”

“谁？！”

“你们该不会是忘了作为天上之王的我了吧？”

“米克托兰吗？你应该已经死了。”迪姆罗斯大惊失色。

“是的，天地战争中我确实死了，但是我的意识恰恰进入了贝尔塞里奥斯之中。”

“是你操纵了修格吗？”

“正是，所以在我来说，这个男人的死是幸福的。”

"不可饶恕！"露蒂对米克托兰怒吼。

"说话可要小心点，小妹妹，现在的你们对我来说连蚂蚁都不如。"

"蚂蚁？不试试怎么知道是不是蚂蚁！"斯坦也愤怒了。

米克托兰出现在众人面前，并拿起贝尔塞里奥斯。"那好吧，就让你们体会一下，贝尔塞里奥斯的第二形态。"

正如米克托兰所说，斯坦等人毫无抵抗之力就被打得东倒西歪。

"总算可以看着世界被黑暗所笼罩了。那么，swordian们也看看吧，天上世界胜利的瞬间！贝尔克兰特，发射！"

网状界面已经完全包裹了天空，整个世界陷入黑暗，而斯坦等人也随着破坏的贝尔克兰特一起坠入大海。

阿克贝尔新国王菲特的舰队救起了即将被海水淹没的斯坦等人，并将其护送回了圣加尔德。

地上世界已经一片混乱，从圣加尔德国王那里得知拉迪斯洛也被敌人占领，而连接拉迪斯洛和达里尔谢德的无重力电梯也已成了米克托兰派遣大批怪物军团来到地面的工具。经过多方面的调查和研究，众人意识到如果不将现在的swordian进行强化，便根本不是贝尔塞里奥斯的对手。所幸在先前贝尔克兰特的攻击下，曾经一度隐藏着的通往swordian研发所的通道被炸开了。另外，失去了无重力电梯，目前还有一个办法可以进入空中都市群，那就是动用地面世界的技术，打造出集积lens炮，借以轰开空中都市群外部的障壁，在乘坐修复的飞行龙从缺口进入。

经过百般努力，最终斯坦、露蒂、菲莉娅、伍德罗的swordian获得了新的力量，并且集积lens炮也建造完成。万事俱备，接下来就是真正的决战了，这一次，每个人少了一份顾虑，多了一份信念。

可是就在一切准备就绪的时候，大批的怪物军团通过无重力电梯前来破坏lens炮，而圣加尔德的七将军也率军和怪物展开了死斗。

终于，lens炮成功发射了，但结果却出乎意料，空中都市群的外壁丝毫没有破损。而此时怪物军团却越来越多。就在众人不知所措时，利特拉终于与地面取得了联系，他告诉大家空中都市群的表面是一种能源吸收装置，它不仅能吸收外界施加的能量，更可以连大地上的一切物质和生命都吸收殆尽。

"攻击我这里！拉迪斯洛是唯一能量壁所不包含的区域！"

"什么？！"

"用集积lens炮最大的出力轰击我这里，只有这样才能打开通往天上的道路！"

"可是，你会死的！"

"我不想让人类灭亡，你们也同样不想吧？没时间了，赶快！斯坦！！"

最后，斯坦下令启动lens炮，随着一道耀眼的光芒，拉迪斯洛和利特拉的声音消失了。

乘坐着新生的飞行龙，众人从缺口闯入了戴克罗夫特内部。

"这是？"

"什么呀！好恶心！"

展现在众人面前的是一大堆容器。

"是死人吗？"

"不，确切地说是复苏。"克雷门提说道。

"恐怕，是在吸收从大地上获得的能量。"

"就是为了这些东西而要令地上世界灭亡吗？"

"不可饶恕！斯坦，把它们毁了！"

"不可能。"米克托兰的声音传出来。

"米克托兰！"

"无论如何也不能破坏这些东西，想要做个了断的话，适合决战的场所就在神之眼里面。"

众人终于再一次见到米克托兰。

"哼哼哼，真是好了疮疤忘了疼。"米克托兰嘲笑着众人。

"作出这种东西到底想要怎样?！"

"让天上的民众苏醒啊，没有民众可以统治的国王岂不是很可笑？"

"为此把地上世界弄得多遭都可以吗？"

"遥远的古代，发动战争的就是地上的人们，所以现在牺牲也是理所当然的。"

"你有没有想过责任在谁？就是因为天上的暴政导致了地上的惨状！"swordian们也无法再控制自己。

"随便你们怎么说吧，总之我说的是事实。"

"歪曲的事实！你们用贝尔克兰特这样惨无人道的武器将地上毁坏得支离破碎！"

"那只是报复，难道你想说，swordian的开发者就是人道的吗？或者说，swordian本身就是正义的吗？"

"你说什么？！"

"好啦好啦，毕竟是千辛万苦才来到这里的客人，我也尽一下地主之宜吧，我早就准备好了招待者。"

"招待者？"

此时，又一个熟悉的身影挡在他们面前。

"里昂？！"

没错，是里昂，但此时他却一句话也不说。

"哈哈哈哈，各位，这家伙现在只是一具行尸走肉，这可是我为你们特别准备的。"米克托兰在背后丧心病狂地嘲笑着。

"杀了我……"里昂对众人说了这句话。

先是被自己的父亲修格欺骗利用，之后又告别了最喜欢的女仆玛莉安，现在又被米克托兰拉出来当傀儡，里昂已经被自己的命运一次又一次地戏弄，此刻或许只有了结生命，才是对他最好的解脱。

看见里昂被解决，米克托兰有些惊讶也很兴奋。"哈哈哈，实在太有趣了，既然这样我就要发挥我真正的实力了！"

"什么？神之眼……？！"

神之眼的力量开始融入米克托兰的身体。

"就像1000年前一样，现在的我是不可战胜的！世界是属于我的，结束吧，你们这些蝼蚁们！！"

战士们和swordian们的宿命，已经走到了最后一步。

1年以后，当人们想起那次浩劫时，人们总会提起几位英雄的名字，以及4把神奇的剑。据说，在邪恶的魔王米克托兰被消灭后，这4把剑用所有的力量，与空中都市群以及神之眼一同毁灭，拯救了整个地上世界。

从前巨大的陨石降落到这片大地上，而由这场冲击所引发的天地战争之后多年，人类再次发生战乱，被引向了自取灭亡的道路。在充满黑暗的大地上，人类对自己存在的意义产生了疑问。最后希望的光芒发出了奇迹般的景象，从另一半的黑暗化身手中挽回了拥有光明的世界。然而，对于挽救了这个世界的，拥有意识的剑的事，又有多少人知道？命运之轮再次运转，到那个时候…………

晴朗的早晨，斯坦一如既往地呼呼大睡。

"哥哥！快起来啦！真是的！"莉莉斯使劲摇着斯坦的身体。

"唔唔……干吗啦……"

"真是的，哥哥忘了今天是什么日子吗？"

"哎哎？"

"反正快到外面去看看吧。"

斯坦晕乎乎地被莉莉斯拉到了屋外。

"啊！大家，怎么都在这里？"

"说好一年以后再会的不正是你吗？"菲莉娅笑着对斯坦说。

"就是呀，斯坦哥哥。"洁露茜顽皮地对斯坦做着动作。

"你该不会是忘了吧？"伍德罗敲了一下斯坦的脑袋。

"看来还是老样子。"玛丽呼了一口气。

"嗯，不过这不是挺好吗？"强尼也来了。

"喂！斯坦！能在这里见面真是千载难逢的机会啊，来决一胜负吧！"竟然连康格曼都赶到了。

"不行啦！好不容易才见面的！"洁露茜对康格曼叫道。

"烦死了！小孩子闭嘴！"

"我不是小孩子！"

"说起来……"斯坦打量了一下四周，"露蒂呢？没一起来吗？"

"这个嘛……"伍德罗陷入了沉默。

"难道，她出什么事了？！"

"我在这儿呢！！"露蒂一下子跳到了斯坦身上。

"吓死我了!你从哪儿冒出来的?!"

"真差劲啊，斯坦，该不会是在乡下待久了实力下降了吧？"

"别老乡下乡下地叫我！"

"可是，别的城市都在重建，只有这里还是老样子。"

"不过这里也真是个好地方呢。"强尼打量了一下四周，"如此的荒凉，却很宁静，让人想唱歌。"

"从现在起要牢牢把握这个好不容易才得到的世界复兴。"伍德罗说，"同时也是为了他们，挽救了这个世界的真正英雄，我们决不能就此止步。"

"真是有好多话想说啊……"

"是呀……不管怎么说，最终要成为他们期望的那样，斯坦？"

"迪姆罗斯他们挽救回来的世界，我……不，用我们所有人的力量来改善。那么……大家都进屋来吧……"

-Fin-



新作游戏发售表

自从前些日子PS3简版"增料降价"的消息一出，PS3就好像突然成了"最具有性价比"（真的嘛？）的次世代游戏主机一样。SONY果然是家电巨头，销售策略还是比较高明的。不过，比较其他两家主机价格依然是天价的售价、首发很难得到保证的主机出货量以及软件的高价都可能成为这位巨人前进的绊脚石。 □责编/龙马

PS2

中文名	日文名	类型	厂商
10月26日			
转生学园 月光录	转生学园 月光录	AVG	ASMIK-ACE
美人鱼-楼镜	マーメイド-プリズム	SLG	D3P
乔乔奇妙冒险 幽灵血统	ジョジョの奇妙な冒险 ファントムブラッド	ACT	NBGI
雨格子之馆	雨格子の馆	AVG	日本一
水的旋律2-绯之记忆-	水の旋律2～绯の记忆～	AVG	KID
Princess & Princess 公主们的危险放学时	プリンセス-プリンセス 姫たちのアブナい放课后	AVG	MMV-I
11月2日			
极速赛马 血统培育	ギャロップレ-サ- インブリ-ド	ACT	TECMO
乐高星球大战II	レゴ スタ- ウォ-ズII	ACT	EA
弹子UP核心9 究极技术 最终变戏法者	スロッタ-UPコア9 ジャグ极めたり! ファイナルジャグラ-	SLG	DORASU
11月9日			
舞-乙HiME 少女舞斗史!!	舞-乙HiME 乙女舞斗史!!	ACT	SUNRISE
战区-51	エリア-51	AVG	SUCCESS
11月16日			
火影忍者-鸣人-木叶之魂!!	NARUTO-ナルト-木ノ叶スピリッツ!!	ACT	NBGI
11月22日			
NBA LIVE07	NBAライブ07	SPG	EA
宿命传说	テイルズ オブ デスティニ-	RPG	NBGI
11月24日			
捕获小羊！天真男孩生活	仔羊捕获ケ-カク! スイ-トボ-イズライフ	AVG	IDEA Factory
11月30日			
必胜伯青哥★伯青哥攻略 系列Vol.8 CR 松浦亚弥	必胜パチンコ★パチスロ攻略 シリ-ズVol.8 CR 松浦亚弥	SLG	D3P
欢迎来到保健室	保健室へようこそ	AVG	Princess-Soft
召唤之夜4	サモンナイト4	S.RPG	BANPRESTO
西蒙 异蔷薇战争 封印的RIMAJOHN	シム-ン 异蔷薇战争 封印のリ-マ-ジョン	SLG	MMV-I
假面超人兜	假面ライダ-カブト	ACT	NBGI
12月14日			
大战略7	大战略VIIエクシ-ド	SLG	SystemSoftAlpha
12月21日			
★圣剑传说 4	圣剑传说 4	ARPG	SQUARE ENIX
2006年冬			
不公正抽签	くじびき アンバランス	SLG	MMV-I
光明力量EXA	シャイニングーフォ-ス イクサ	A-RPG	SEGA
零之使魔	ゼロの使い魔	SLG	MMV-I
Happiness	はぴねす	SLG	MMV-I
桃太郎电铁16 北海道大寒波之卷	桃太郎电铁16 北海道大寒波の卷	TAB	HUDSON
荒野兵器V 先驱	ワイルドア-ムズ ザ フイフスヴアンガ-ド	RPG	SCEI
预 定			
世界的尽头	World's end	AVG	PrincessSoft
鬼屋魔影 新的恶梦	アロ-ンインザダ-ク-ザニュ-ナイトメア-	AVG	CAPCOM
破坏者	BREAKER	ACT	TECMO
圣灵机RAYBLADE2	圣灵机ライブレ-ド2	SLG	WINKYSOFT
Catan	Catan	ACT	CAPCOM
新机动幻想 绿之章	ガンパレ-ド・オ-ケストラ 绿の章	AVG	SCE
Soul Link EXTENSION	Soul Link EXTENSION	AVG	INTERCHANEL
羊之村欢迎您2	ようこそひつじ村2	AVG	SUCCESS
CLANNAD	CLANNAD-クラナド-	AVG	INTERCHANEL
K-1 WORLD GP 2005	K-1 WORLD GP 2005	RAC	D3P
★盗墓者・传说	TOMB RAIDER LEGEND	A・AVG	Eidos
弹子乐园12 大海与夏天的回忆-	パチパラ12 大海と夏の思い出-	ETC	ISE
★KOF・NESTS篇	ザ・キング・オブ・ファイタ-ズ ネスツ编	FTG	SNKPLAYMORE
.hack//G.U. Vol.3 疾行之速	.hack//G.U. Vol.3 くような速さで	RPG	BANDAI
吉奥拉马战线无战事・攻克柏林	ジオラマ战线异状なし ベルリン	SLG	MARIONET
分离之心	セパレイトハ-ツ	SLG	KID
VM Japan	ブイエム ジャパン	RPG	ASMIK ACE
儿雷也 参上!	儿雷也 参上!	ACT	CAPCOM
光明之风	シャイニング・ウインド	SLG	SEGA
式神の城－七夜月幻想曲	式神の城－七夜月幻想曲	RPG	Kids Station
我的女神	ああっ女神さまっ	AVG	Marvelous Interactive
龙刻	龙刻	AVG	KID
樱花大战物语 帝都篇	サクラ大战物语 帝都篇	AVG	SEGA

PS3

中文名	日文名	类型	厂商
11月11日			
麻将大会IV	麻将大会IV	TAB	KOEI
麻将格斗俱乐部 全国对战版	麻将格斗俱乐部 全国对战版	TAB	KONAMI
宫里三兄妹内藏 世嘉高尔夫俱乐部	宫里三兄弟内藏 SEGA GOLFCLUB	SPG	SEGA
源氏-神威奏乱-	GENJI－神威奏乱－	ACT	SCE
反抗-人类没落之日-	RESISTANCE～人类没落の日～	ACT	SCE
机动战士高达 目标锁定	机动战士ガンダム タ-ゲット イン サイト	ACT	NBGI
山脊赛车7	リッジレ-サ-7	RAC	NBGI
预 定			
★装甲核心4	ア-マ-ド・コア 4	ACT	FROM
仁王	仁王	ACT	KOEI
格斗之王极限冲击3	キング・オブ・ファイタ-ズ MI3	FTG	SNK PLAYMORE
幻想水浒传6	幻想水浒传VI	SLG	KONAMI
实况棒球	实况パワフルプロ野球	SPG	KONAM
致命惯性	フェイタル・イナ-シャ	RAC	KOEI
刃之风暴・百年战争	ブレ-ドスト-ム・百年战争	ACT	KOEI
新世纪赛车GPX	新世纪GPXサイバ-フオ-ミュラ	RAC	SUNRISE
新天魔界6	新天魔界 VI	S・RPG	IDEA FACTORY
最强银星 围棋7	最强银星 围棋7	TAB	MAGNOLIA
最强银星 将棋7	最强银星 将棋7	TAB	MAGNOLIA
太空巡航机	グラディウス	STG	KONAMI
喜剧历史ACTION	コミカル历史アクション	ACT	GAE
Tom Clancy's Ghost Recon 3	Tom Clancy's Ghost Recon 3	ACT	UBI SOFT
铁拳6	铁拳6	FTG	NAMCO
炼狱 The end of the CENTURY	炼狱 The end of the CENTURY	ACT	HUDSON
炸弹人	ボンバ-マン	ACT	HUDSON
恶魔猎人4	デビル メイ クライ 4	ACT	CAPCOM
★合金装备4	メタルギアソリッド4	ACT	KONAMI
刺猬索尼克	ソニック ザ ヘッジホッグ	ACT	SEGA
Lnertai	フェイタル-イナ-シャ	SLG	KOEI
灵魂能力	ソウルキャリバ-	FTG	NAMCO

Wii

中文名	日文名	类型	厂商
12月2日			
超级猴子球	ス-パ-モンキ-ボ-ル	ACT	SEGA
Wii Sports	Wii Sports	SPG	任天堂
舞动瓦利奥制造	おどるメイド インワリオ	ETC	任天堂
赛尔达传说 黎明公主	ゼルダの传说 トワイライトプリンセス	A-RPG	任天堂
第一次亲密接触Wii	はじめてのWii	ETC	任天堂
超执刀蛇杖NEO	超执刀カドゥケウスNEO	ACT	ATLUS
街创造 多米诺骨牌	街クルド ミノ	ETC	Success
SD高达革命	SDガンダムREVOLUTION	SLG	NBGI
节日的达人	缘日の达人	ETC	NBGI
宠物蛋的 闪闪发光大总统	たまごっちの ピカピカだいと-りょ-!	ETC	NBGI
赤钢	レッドスティ-ル	ACT	UBI
摇动高尔夫 常青木	スイングゴルフ パンヤ	SPG	TECMO
飞翔大陆	Wing Island	SLG	HUDSON
2006年预定			
口袋妖怪战斗革命	ポケモンバトルレボリュ-ション	RPG	任天堂
龙珠Z爆发!NEO	DRAGON BALL Z Sparking ! NEO	ACT	bandainamco
Necro-Nesia	ネクロネシア	ACT	spike
2007年预定			
JAWA	JAWA	ACT	spike
任天堂全明星大乱斗X	大乱斗スマッシュブラザ-ズX	FTG	任天堂
HERO'S	HERO'S	ACT	spike
预 定			
刺激货车	Excite Truck	RAC	任天堂
机动战士高达	机动战士ガンダム	ACT	bandainamco
生化危机新作（暂定名）	バイオハザ-ド 新作（假题）	AVG	CAPCOM
牧场物语	牧场物语	SLG	mmv-i
火影忍者NARUTO	NARUTO-ナルト-	ACT	TAKARATOMY

XBOX

中文名	日文名	类型	厂商
11月1日			
星际争霸 幽灵	Starcraft: GHOST	ACT	BLIZZARD
11月20日			
超人归来	Superman Returns	ACT	EA

XBOX360

中文名	日文名	类型	厂商
10月26日			
X-MEN公式游戏	X-MEN The Official Game	ACT	UBI
11月2日			
重装英豪	The Outfit	FPS	THQ Japan
11月22日			
NBA LIVE07	NBAライブ07	SPG	EA
卡片召唤师 传奇	カルドセプト サーガ	ETC	NBGI
11月30日			
超级机器人大战XO	スーパーロボット大战XO	S.RPG	BANPRESTO
12月7日			
蓝龙	ブルードラゴン	RPG	Microsoft
12月14日			
地球防御军X	地球防御軍X	ACT	D3P
梦幻之星宇宙	ファンタシースターユニバース	RPG	SEGA
12月21日			
失落的星球 极端状态	Lost Planet Extreme Condition	ACT	CAPCOM
12月24日			
死或生沙滩排球2	DEAD OR ALIVE Xtreme 2	FTG	TECMO
2006年冬			
失落的奥德赛	ロストオデッセイ	RPG	Microsoft
2006年预定			
预言2	Fable2	ACT	Microsoft
雷神之锤4	クウェーク4	ACT	ACTIVISION
360麻将	360麻雀	TAB	SUCCESS
反暴行动	ROIT ACT	ACT	Microsoft
暗黑行动	オペレーション ダークネス	ACT	SUCCESS
动物园管理员	Zoo Keeper	SLG	SUCCESS
侍道Online	侍道オンライン	ACT	SPIKE
预 定			
真名法典2	MAGNA CALTA2	RPG	BANPRESTO
三国封神（暂定名）	三国封神（假题）	ACT	Idea Factory
KOF 极限冲击360	KOF Maximum Impact	FTG	SNKPLAYMORE
生化危机5	バイオハザード5	AVG	CAPCOM
装甲核心4	アーマードコア4	STG	FROM SOFTWARE
NEOGEO 斗技场	ネオジオバトルゴロシアム	FTG	SNKPLAYMORE
The Combine X	The Combine X	ETC	Hamster
A列车进行曲 X	A列车 de Ikou X	SLG	Artdink
机动战士高达	机动战士ガンダン	ACT	BANDAI
光环3	Halo3	FPS	Microsoft

NGC

中文名	日文名	类型	厂商
10月31日			
极品飞车：生死卡本谷	Need for Speed: Carbon	RAC	EA
11月7日			
美国职棒2007	Backyard Baseball 2007	SPG	ATARI
预 定			
赛尔达传说 黎明公主	ゼルダの伝説 ワイライトプリンセス A.RPG	ARPG	任天堂
动物之森2	どうぶつの森2	RPG	任天堂
星之卡比	星のカービィ	ACT	任天堂
光速跑者21号	アイシールド21	AVG	任天堂
大金刚木桶喷射赛	ドンキーコングたるジェットレース	ACT	任天堂

GBA

中文名	日文名	类型	厂商
预 定			
超级方块霸王IIX	スーパーパズルファイターIIX	ETC	CAPCOM
首都高ADV	首都高バトルアドバンス	RAC	元气
大家的软件系列-围棋	みんなのソフトシリーズ 围棋	TAB	Success
少年侦探团-红眼魔人-	少年探偵団～紅眼の魔人～	AVG	Success
国夫君的热血合集3	くにおくん 热血コレクション3	ETC	CAPCOM
超人奥特曼棒球	超人ウルトラベースボール	SPG	Cunture Brain
合金弹头	メタルスラッグ	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头2	メタルスラッグ2	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头3	メタルスラッグ3	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头4	メタルスラッグ4	STG	SNKPLAYMORE
最终幻想V	FINAL FANTASY V	RPG	Square Enix
龙珠GT进化	ドラゴンボールGT トランスフォーメーション	ACT	BANPRESTO
特别机器人GBA	カスタムロボ GBA	ACT	任天堂
Clicking危险	ガチャあぶ	ACT	HUDSON
最终幻想VI	FINAL FANTASY VI	RPG	Square Enix
哥得兰（暂定名）	バトランド（假题）	AVG	任天堂
大金刚城市	ドンキーコングカントリー2	ACT	任天堂

PSP

中文名	日文名	类型	厂商
10月26日			
忍道 焰	忍道 焰（ほむら）	ACT	SPIKE
皇牌空战X	エースコンバットX	SLG	NBGI
虚伪之空	スカイズオブデセプション		
鬼魂力量VS混沌时代	スペクトラル VS ジェネレーション	FTG	IDEA Factory
蜘蛛侠2	スパイダーマン2	ACT	KONAMI
11月2日			
摄影	ちょっとショット	ETC	SCE
11月16日			
恶代官漫游记	悪代官漫游記	SLG	GAE
SUDOKU 数独	SUDOKU 数独	PUZ	HUDSON
11月22日			
圣女贞德	Jeanne d'Arc	S-RPG	SCE
11月30日			
我的迷宫	このダンジョン	RPG	SEGA
智能执照2	インテリジェント ライセンス2	PUZ	NOWPRO
魔界战记DISGAEA 便携版	魔界战记ディスガイア PORTABLE	SRPG	日本一
12月7日			
合金装备索利德 掌上行动	メタルギア ソリッド ポータブル オプス	ACT	KONAMI
12月14日			
大战略便携版2	大战略 ポータブル2	SLG	元气
12月21日			
世界传说 光明神话	テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー	RPG	NBGI
NBA LIVE07	NBAライブ07	SPG	EA
2007年春			
宿命传说2	テイルズ オブ デスティニー2	RPG	NBGI
预 定			
★GT赛车4 MOBILE	グランツーリスモ4モバイル	RAC	SCEI
怨灵之村	怨灵の村	AVG	NOWPRO
NFL Street	NFL Street	SPG	EA
EX人生游戏PSP	EX人生ゲームPSP	SLG	ATLUS
TGM—K	TGM—K	ETC	ARIKA
ANGEL COLLECTION	エンジエルコレクション	SLG	MTO
虫	虫	SLG	GAE
RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
火影忍者Portable	NARUTO－ナルティメイトポータブル	ACT	BANDAI
最终幻想VII 危机核心	Final Fantasy VII Crisis Core	RPG	Square Enix
英雄传说5	英雄传说V	RPG	NBGI

NDS

中文名	日文名	类型	厂商
10月26日			
淘金者	ロードランナー	PUZ	HUDSON
暴风传说	テイルズ オブ ザ テンペスト	RPG	NBGI
11月2日			
世界足球 胜利十一人DS	ワールドサッカー ウイニングイレブンDS	SPG	KONAMI
乐高星球大战II	レゴ スター・ウォーズII	ACT	EA
LOVE哈姆太郎	らぶらぶハムスター	ETC	KID
星之卡比 参上！盗贼团	星のカービィ 参上！ドロッチェ团	ACT	任天堂
11月9日			
怪医秦博士火之鸟篇	ブラック・ジャック 火の鸟编	AVG	SEGA
11月16日			
魔法大全	マジック大全	ETC	任天堂
恶魔城 废墟的肖像	悪魔城ドラキュラ ギャラリー オブ ラビリンス	ACT	KONAMI
11月22日			
时尚魔女 拉芙and贝莉 -DS收藏集-	オシャレ魔女 ラブ and ベリー ～DSコレクション～	ETC	SEGA
我们的太阳DS	Bokura no 太阳 DS	RPG	KONAMI
11月23日			
少年跳跃明星究极大乱斗	JUMP ULTIMATE STARS	ACT	任天堂
11月30日			
坦克大战	タンクビート	ACT	MileStone
预 定			
伊苏 战略版	イース ストラテジ	SLG	MI
超级机器人大战DS	Super Robot Wars DS	SLG	BANPRESTO
真 女神转生DS	真 女神转生DS	RPG	ATLUS
SNK对CAPCOM 卡片对决	SNK VS CAPCOM Card Battle	TAB	PLAYMORE
机动战士GUNDAM SEED	机动战士ガンダムSEED	ACT	BANDAI
恶魔城德拉克拉	悪魔城ドラキュラ	ACT	KONAMI
逆转裁判4	逆转裁判4	ETC	CAPCOM
勇者斗恶龙怪兽篇J	ドラゴンクエスト モンスターズジョーカー	RPG	SQUARE ENIX


最期待的掌机宝典
最完整的资料收集
标准掌机2006典藏
PSP/NDS游戏
音乐精选合集
精彩内容不容错过
终极购买宝典/酷周边大检阅/联机乐趣研究/问题大串烧/实用软件集合/游戏完全图鉴/滴水穿石的破解/刷机&烧录完全解读/模拟工具详细介绍
掌机经典&新作 珍藏攻略
PSP：SD高达G世纪P/幻想传说/死神 魂之热斗3/英雄传说 空之轨迹FC/街 命运的交叉点
NDS：最终幻想3/口袋妖怪 钻石珍珠/火影忍者RPG3/魔法假期 五星连珠之时/甲虫王者/马里奥篮球3对3
绝对超值价
24元
224页/大16开/全铜板纸
11月6日火热上市
SELECT
START